



**PENGEMBANGAN SISTEM MODEL TUTORIAL
INTERAKTIF ONLINE
MATA KULIAH BAHASA DAN SASTRA INDONESIA DI SD
BAGI MAHASISWA S-1 PGSD UT UPBJJ SEMARANG**

Laporan Penelitian

DISUSUN OLEH

Dra. Enny Dwi Lestariningsih, M.Pd. (Ketua)
e-mail: ennydl@ut.ac.id

Dra. Lusi Rachmiazasi Masduki, M.Pd. (Anggota)
e-mail : lusi@ut.ac.id

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TERBUKA UPBJJ SEMARANG
2013**

LEMBAR PENGESAHAN PENELITIAN DOSEN PEMULA

Judul Penelitian	: Pengembangan Sistem Model Tutorial Interaktif Online Mata Kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD bagi Mahasiswa S1 PGSD UT UPBJJ Semarang
Kode>Nama Rumpun Ilmu	: 708/Desain Komunikasi Visual
Ketua Peneliti	
a. Nama Lengkap	: Dra. Enny Dwi Lestariningsih, M.Pd.
b. NIDN	: 0031086004
c. Jabatan Fungsional	: Dosen UPBJJ-UT Semarang
d. Program Studi	: Pendidikan Bahasa Indonesia
e. Nomor HP	: 08122895689
f. Alamat e-mail	: ennydl@ut.ac.id
Anggota Peneliti	
a. Nama Anggota	: Dra.Lusi Rachmiazasi Masduki, M.Pd.
b. NIDN	: 0017075903
c. Perguruan Tinggi	: Universitas Terbuka
Biaya Penelitian	: a. diusulkan ke DIKTI : Rp 14.000.000,00
	b. dana internal PT : Rp -
	c. dana institusi lain : Rp -
	d. <i>inkind</i> sebutkan : -

Mengetahui
Kepala UPBJJ-Semarang,

Semarang, 10 Desember 2013
Ketua Peneliti,

Purwaningdyah Murti W., S.H., M. Hum.
NIP 196003041986032001

Dra. Enny Dwi Lestariningsih, M. Pd.
NIP 196008311985032003

Menyetujui
Ketua LPPM,

Dra. Dewi A. Padmo Putri, M. A., Ph. D
NIP 196107241987102001

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah Swt. Tuhan Yang Mahaesa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga laporan penelitian dengan judul “Pengembangan Sistem Model Tutorial Interaktif Online Mata Kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD bagi Mahasiswa S1 PGSD UT UPBJJ Semarang” dapat peneliti selesaikan sesuai batas waktu yang ditentukan.

Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada yang terhormat Ibu Purwaningdyah Murti W., S.H., M.Hum., Kepala UPBJJ-UT Semarang yang telah memberikan pengarahan dan dorongan dengan baik; Dra. Dewi A. Padmo Putri, M.A., Ph.D., Ketua LPPM Universitas Terbuka yang telah menyetujui penulis untuk mengadakan penelitian; Teman-teman sejawat, Dosen dan Tenaga Administrasi UPBJJ-UT Semarang, yang telah membantu secara langsung atau secara tidak langsung, dan semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu per satu dalam kesempatan ini.

Atas segala kemudahan, bantuan, dorongan, peneliti hanya dapat berdoa semoga amal baik serta pengorbanan dicatat sebagai amal sholeh, bernilai ibadah, dan mendapat pahala yang berlipat dari Allah Tuhan Yang Maha Pemurah.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, atas segala kekurangan, keterbatasan, dan kelebihanannya peneliti berharap semoga penelitian ini masih dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan bagi pengambil kebijakan di Universitas Terbuka , terutama bagi pengembangan ilmu dan dunia pendidikan. Amin.

Peneliti,

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
ABSTRAK	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
A. Landasan Teori	5
1. Model Tutorial	5
2. Tutorial Online	6
3. Pengembangan Model Tutorial Interaktif Online	8
4. Pengembangan Software Model Tutorial Interaktif Online ...	9
5. Mata Kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD	11
B. Kajian Penelitian yang Sejenis	11
C. Hipotesis	12
BAB III METODE PENELITIAN	13
A. Subjek Penelitian dan Sampel Penelitian	13
B. Desain Penelitian	13
1. Tahap Pendahuluan	14
2. Tahap Pengembangan	16
C. Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data	18
D. Teknik Analisis Data	18

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	21
A. Hasil Penelitian	21
1. Hasil Kebutuhan Mahasiswa	21
2. Hasil Pengembangan Software	31
B. Pembahasan	34
1. Pembahasan Hasil Kebutuhan Mahasiswa	35
2. Pembahasan Hasil Pengembangan Software	36
BAB V PENUTUP	39
A. Simpulan	39
B. Saran	39
DAFTAR PUSTAKA	41
Lampiran 1 Susunan Organisasi Tim Peneliti/ Pelaksana dan	
 Pembagian Tugas	42
Lampiran 2 Biodata Ketua / Anggota Tim Peneliti/ Pelaksana	43
Lampiran 3 Instrumen Kebutuhan Mahasiswa	50
Lampiran 4 Instrumen Uji Coba Pengembangan (Uji Ahli dan Uji	
 Terbatas/ Uji Luas)	54
Lampiran 5 Realisasi Anggaran Penelitian	59

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kisi-Kisi Instrumen Kebutuhan Mahasiswa pada Mata Kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD	15
Tabel 3.2	Kategori Hasil Analisis Data Kebutuhan Mahasiswa pada Mata Kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD	19
Tabel 3.3	Kategori Hasil Analisis Data Uji Coba Pengembangan Software Prototipe Tutorial Interaktif Online Bahasa dan Sastra Indonesia di SD	19
Tabel 4.1	Data Kebutuhan Mahasiswa pada Mata Kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD dalam Kaitannya dengan Tutor	21
Tabel 4.2	Data Uji Ahli pada Software Prototipe Tutorial Interaktif Online Bahasa dan Sastra Indonesia di SD	32
Tabel 3.3	Data Uji Ahli pada Software Prototipe Tutorial Interaktif Online Bahasa dan Sastra Indonesia di SD	33
Tabel 3.4	Data Uji Ahli pada Software Prototipe Tutorial Interaktif Online Bahasa dan Sastra Indonesia di SD	34

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Bagan Langkah-Langkah Prosedur Penelitian	17
Gambar 4.1	Jendela Pembuka Software	25
Gambar 4.2	Jendela Pilihan untuk Menuju ke Jendela Tujuan Pembelajaran, Materi Pokok, dan Tes Formatif	25
Gambar 4.3	Jendela Tujuan Pembelajaran	26
Gambar 4.4	Jendela Materi Pokok	27
Gambar 4.5	Jendela Awal Tes Formatif Kegiatan 1	28
Gambar 4.6	Jendela Petunjuk Tes Formatif	28
Gambar 4.7	Jendela Soal Pilihan Ganda	29
Gambar 4.8	Jendela Soal Isian Singkat	29
Gambar 4.9	Jendela Informasi Persentase Daya Serap Penguasaan Materi.	30
Gambar 4.10	Jendela Tugas Tutorial	30
Gambar 4.11	Jendela Kontak Kami	31
Gambar 4.12	Diagram Perbandingan Hasil Uji Ahli, Uji Terbatas, dan Uji Luas pada Software Prototipe Tutorial Interaktif Online Bahasa dan Sastra Indonesia di SD	37

ABSTRAK

Dra. Enny Dwi Lestariningsih, M.Pd.. 2013. "Pengembangan Sistem Model Tutorial Interaktif Online Mata Kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD bagi Mahasiswa S1 PGSD UT UPBJJ Semarang". Laporan Penelitian. UPBJJ-UT Semarang. Anggota: Dra.Lusi Rachmiazasi Masduki, M.Pd.

Sistem pembelajaran tutorial online satu arah memiliki kelemahan, di antaranya keaktifan mahasiswa sulit dikontrol dan kurang ada interaksi antara mahasiswa dengan dosen. Oleh karena itu, sistem tutorial online ini perlu dikembangkan dengan sistem tutorial online yang dapat mengaktifkan dan meningkatkan interaksi mahasiswa. Sistem tutorial tersebut dinamakan sistem tutorial interaktif online. Sistem tutorial interaktif online perlu dikembangkan karena dapat mengatasi kekurangan pada sistem tutorial online yang sekarang digunakan UT.

Ada dua permasalahan yang dijadikan dasar pada penelitian ini, yaitu (1) apa kebutuhan mahasiswa S-1 PGSD UT UPBJJ Semarang dalam tutorial online mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD? dan (2) bagaimanakah pengembangan sistem model tutorial interaktif online mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD pada mahasiswa S-1 PGSD UT UPBJJ Semarang? Tujuan penelitian ini (1) mendeskripsi kebutuhan mahasiswa S-1 PGSD UT UPBJJ Semarang dalam tutorial online mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD, dan (2) mendeskripsi pengembangan sistem model tutorial interaktif online mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD pada mahasiswa S-1 PGSD UT UPBJJ Semarang.

Penelitian ini menggunakan Penelitian dan Pengembangan atau Research and Development (R and D). Uji coba produk dalam penelitian ini dilakukan tiga kali, yaitu uji ahli, uji terbatas, dan uji lebih luas. Uji ahli terdiri dari uji ahli bahasa dan uji ahli program. Uji terbatas dilakukan pada 25 mahasiswa UT dalam satu wilayah dan uji lebih luas dilakukan pada 83 mahasiswa pada tiga wilayah yang berbeda, yaitu Pokjar Jepara, Pokjar Kudus, dan Pokjar Pati.

Hasil analisis kebutuhan mahasiswa pada mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD diperoleh data (1) pengetahuan awal mahasiswa pada mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD adalah sangat mengenal, 87%; (2) kesukaan atau preferensi mahasiswa pada mata kuliah adalah sangat menyukai, 86%; (3) sikap mahasiswa pada materi mata kuliah adalah cukup membutuhkan, 67%; dan (4) motivasi akademik mahasiswa pada mata kuliah adalah cukup membutuhkan, 68%. Dengan demikian rata-rata kebutuhan mahasiswa pada mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD adalah membutuhkan (79%). Hal ini menunjukkan adanya sikap positif mahasiswa pada mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia dalam kaitannya dengan kegiatan tuton.

Hasil pengembangan software mencakupi dua unsur, yaitu bentuk software dan isi software. Uji coba pengembangan dilakukan tiga kali, yaitu uji ahli, uji terbatas, dan uji luas. Hasil uji ahli pada bentuk software adalah baik dikembangkan (70%), isi software adalah baik dikembangkan (83%), dan bahasa software adalah sangat baik dikembangkan (94%). Hasil uji terbatas dan uji luas hanya mencakup bentuk dan isi software karena bahasa software menurut ahli sudah sangat baik

untuk dikembangkan. Hasil uji terbatas pada bentuk software adalah baik dikembangkan (79%) dan isi software juga baik dikembangkan (84%). Ada peningkatan pada bentuk 9% dan 1% pada isi software jika dibandingkan pada uji ahli. Hasil uji luas pada bentuk software adalah baik dikembangkan (81%) dan isi software adalah sangat baik dikembangkan (86%). Hal ini berarti ada peningkatan 2% pada bentuk software dan 3% pada isi software.

Kata Kunci: tutorial, interaktif, online

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sistem pembelajaran di Universitas Terbuka (UT) berbeda dengan sistem pembelajaran di perguruan tinggi lain. Sistem pembelajaran di perguruan tinggi lain digunakan pembelajaran tatap muka. Mahasiswa diwajibkan hadir dalam perkuliahan. Namun, sistem pembelajaran di UT digunakan belajar jarak jauh yaitu menggunakan sistem pembelajaran tutorial. Hal ini dikarenakan mahasiswa UT tersebar di seluruh wilayah Indonesia, bahkan ada yang di luar negeri. Sistem pembelajaran tutorial dimungkinkan mahasiswa tidak selalu hadir dalam perkuliahan tatap muka.

Sistem tutorial di UT ada dua macam, yaitu tutorial tatap muka (TTM) dan tutorial online (selanjutnya disebut tuton). Tutorial tatap muka adalah tutorial yang diselenggarakan kelompok belajar (pokjar) tertentu di bawah koordinasi UPBJJ terdekat. Pelaksanaan tutorial tatap muka ini dibimbing oleh tutor daerah. Tuton adalah tutorial yang diselenggarakan UT pusat dan pengelolaannya dilakukan di masing-masing UPBJJ-UT. Mahasiswa tidak perlu selalu tatap muka dengan dosen pengampu. Ia dapat belajar melalui modul yang sudah dikemas dalam internet. Mahasiswa belajar mata kuliah melalui internet sehingga pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja. Dalam hal ini mahasiswa diuntungkan karena mereka tidak terikat pada waktu dan tempat.

Sistem tuton memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan tuton bagi mahasiswa adalah mahasiswa bisa mengulang-ulang pembelajaran sebanyak yang ia suka sehingga dimungkinkan berkembangnya fleksibilitas belajar mahasiswa yang optimal, mahasiswa juga bisa belajar kapan saja dan di mana saja sehingga mahasiswa tidak terikat pada waktu dan tempat seperti pembelajaran di perguruan tinggi tatap muka. Selain itu, menurut Soekarwi dalam Wena (2009:213) dosen lebih mudah melakukan pemutakhiran bahan-bahan tutorial yang menjadi tanggung jawabnya dan mengembangkan materi tutorial sesuai dengan kebutuhan. Namun, jika materi tutorial online tidak

dilengkapi tes untuk mengukur daya serap mahasiswa dan segera diketahui mahasiswa, akan berdampak pada ketidaktahuan daya serap mahasiswa (selanjutnya disebut tes interaktif). Tingkat pemahaman mahasiswa pada kegiatan pembelajaran tertentu tidak bisa diketahui.

Berdasarkan paparan tersebut perlu ada pengembangan sistem tutor yang dilengkapi tes interaktif, yang disebut tutorial interaktif online. Pengembangan sistem ini adalah memadukan sistem pembelajaran menggunakan CD Pembelajaran Interaktif dengan sistem tutor. Sistem yang terbentuk mahasiswa seperti menggunakan CD Pembelajaran Interaktif, namun tutorial interaktif online dilaksanakan melalui internet, tidak menggunakan CD Pembelajaran Interaktif. Penciptaan suasana pembelajaran dan modul dikemas secara interaktif dan diunggah ke web atau internet, yang disebut *web base learning* (Wena,2009:202). Pengembangan sistem ini memungkinkan mahasiswa lebih aktif di dalam mengikuti tutor.

Pada penelitian ini dicoba dikembangkan sistem model tutorial interaktif online satu mata kuliah pada program S-1 PGSD, yaitu Bahasa dan Sastra Indonesia di SD. Pemilihan mata kuliah ini semata-mata hanya karena mata kuliah tersebut adalah salah satu mata kuliah yang tidak atau belum ditutorkan. Peneliti mencoba mengembangkan prototipe model tutorial interaktif online mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD pada mahasiswa S-1 PGSD UT UPBJJ Semarang. Prototipe model tutorial interaktif online ini dikemas dalam satu *software* yang siap diunggah ke dalam internet. Selanjutnya, prototipe ini bisa dikembangkan pada mata kuliah lain.

B. Rumusan Masalah

Permasalahan yang dihadapi pada tutor satu arah adalah kurang berkembangnya mahasiswa dalam membangun potensi diri untuk mempelajari mata kuliah. Mahasiswa juga cepat bosan karena tidak ada interaksi antara mahasiswa dengan sumber belajar sehingga perlu dikembangkan satu sistem model tutor yang memungkinkan adanya interaksi mahasiswa dengan sumber belajar sehingga mahasiswa dapat mengembangkan potensi yang ada pada diri

mahasiswa. Hanya seperti apa sistem model tutor tersebut dikembangkan, yaitu sistem model tutorial interaktif online. Permasalahan yang muncul dalam pengembangan sistem model tutorial interaktif online tersebut adalah sebagai berikut.

1. Apa kebutuhan mahasiswa S-1 PGSD UT UPBJJ Semarang dalam tutorial online mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD?
2. Bagaimanakah pengembangan sistem model tutorial interaktif online mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD pada mahasiswa S-1 PGSD UT UPBJJ Semarang?

C. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini ada dua tujuan yang akan dicapai, yaitu:

1. mendeskripsi kebutuhan mahasiswa S-1 PGSD UT UPBJJ Semarang dalam tutorial online mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD, dan
2. mendeskripsi pengembangan sistem model tutorial interaktif online mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD pada mahasiswa S-1 PGSD UT UPBJJ Semarang.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. *Manfaat Praktis*

Secara praktis hasil penelitian ini adalah prototipe model tutorial interaktif online mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD. Jika prototipe ini memiliki kriteria yang baik sebagai model tutorial interaktif online, maka dapat dikembangkan pada mata kuliah lain.

2. *Manfaat Teoretis*

Penelitian ini menggunakan berbagai landasan teori, baik teori-teori pembelajaran tutorial, maupun teori-teori pembelajaran yang berbasis web. Teori-teori yang berkaitan dengan pembuatan sistem model tutorial interaktif online juga melengkapi landasan teori dalam penelitian ini. Oleh karena itu,

secara teoretis penelitian ini bermanfaat untuk pengembangan model tutorial interaktif online.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Model Tutorial

Tutorial (*tutoring*) adalah kegiatan bimbingan belajar yang bersifat akademik oleh tutor kepada mahasiswa (*tutee*) untuk membantu kelancaran proses pembelajaran mandiri, baik secara mandiri maupun kelompok berkaitan dengan materi tutorial (Zeifbio,2009:1). Veniesella (2011) berpendapat bahwa tutorial adalah sebuah program komputer yang tujuannya untuk membantu pengguna dalam mempelajari bagaimana menggunakan sebuah produk perangkat lunak (*software*). Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan bahwa tutorial adalah pembimbingan kelas oleh seorang pengajar (tutor) untuk seorang mahasiswa atau sekelompok kecil mahasiswa (Moeliono, 1990: 977).

Berdasarkan beberapa pengertian tutorial tersebut dapat disimpulkan bahwa tutorial adalah suatu kegiatan yang memberikan bimbingan atau bantuan, bisa berupa bantuan pembelajaran atau bantuan penggunaan perangkat lunak suatu program komputer kepada seorang mahasiswa atau sekelompok mahasiswa dalam mempelajari materi tutorial. Pengertian tutorial tersebut mensyaratkan bahwa tutorial harus (1) ada kegiatan bimbingan atau bantuan, (2) ada pengajar, yaitu tutor tuton atau dosen, (3) ada mahasiswa, baik secara individu, maupun kelompok, (4) ada sarana, bisa berupa perangkat lunak komputer, dan (5) ada materi tutorial.

Tutorial dikelompokkan menjadi empat macam, yaitu tutorial tatap muka (TTM), tutorial tertulis melalui surat-menyurat atau korespondensi, tutorial elektronik melalui radio atau televisi, dan tutorial online melalui internet. Tutorial yang biasanya diterapkan di UT adalah tutorial tatap muka (TTM) dan tutorial online (tuton). TTM untuk mahasiswa S-1 PGSD ada dua macam, yaitu tutorial tatap muka wajib (TTM) dan tutorial tatap muka atas dasar permintaan mahasiswa (TTM-ATPEM).

Model tutorial adalah struktur konseptual tentang pelaksanaan tutorial sebagai upaya untuk memberikan petunjuk kepada tutor pada pelaksanaan tutorial dari awal sampai akhir. Model tutorial dikonsep agar kegiatan tutorial dapat mengaktifkan mahasiswa (Pribadi, 2009:44-45). Model tutorial sebagai sistem pembelajaran perlu didesain dengan memperhatikan karakteristik mahasiswa. Menurut Dick dan Carey dalam Pribadi (2009: 32) karakteristik mahasiswa yang perlu dipertimbangkan adalah (1) pengetahuan awal mahasiswa (*entry behavior*), (2) pengetahuan tentang materi pelajaran, (3) sikap terhadap isi materi pelajaran, (4) motivasi akademis, (5) tingkat pendidikan dan kemampuan mahasiswa, (6) kesukaan (*preferensi*) terhadap cara belajar, dan (7) sikap mahasiswa terhadap institusi pendidikan.

2. Tutorial Online

Menurut Hamalik, dalam <http://indrockz.blogspot.com/2009/11/cai-model-tutorial.html>, tutorial berarti pemberian bantuan pada pembelajaran dalam bentuk bimbingan kepada mahasiswa, petunjuk, arahan, dan motivasi agar mahasiswa belajar secara efektif dan efisien. Tutorial bisa dilaksanakan dengan berbantuan komputer atau tutorial berbasis komputer. Tutorial berbasis komputer adalah aktivitas tutorial yang dilaksanakan dengan berbantuan *software* komputer yang berisi materi dan kegiatan pembelajaran untuk membantu mahasiswa memahami materi pelajaran.

Secara sederhana tutorial berbasis komputer dapat dilaksanakan sebagai berikut: (1) komputer menyajikan materi, (2) mahasiswa memberikan respon dengan cara mengikuti petunjuk aktivitas yang perlu dilakukan sesuai petunjuk dalam komputer, (3) respon mahasiswa dievaluasi komputer agar mahasiswa mengetahui kemampuan pemahaman yang diterima, dan (4) melanjutkan atau mengulangi aktivitas sebelumnya.

Pada perkembangan berikutnya tutorial berbasis komputer dapat dilaksanakan melalui internet sehingga mahasiswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja. Kegiatan tutorial semacam ini disebut tutorial online. Tutorial online menurut UT adalah layanan tutorial berbasis internet atau

web based tutorial (WBS), yang ditawarkan UT dan diikuti mahasiswa melalui jaringan internet dan merupakan salah satu dari bentuk tutorial yang diselenggarakan UT. Tujuan dari penyelenggaraan tutorial online adalah (1) mengoptimalkan pemanfaatan jaringan internet untuk memberikan layanan bantuan belajar kepada mahasiswa, (2) memungkinkan proses pembelajaran jarak jauh didesain lebih komunikatif dan interaktif, dan (3) memberikan alternatif pilihan bagi mahasiswa yang memiliki akses jaringan internet untuk memperoleh layanan bantuan belajar secara optimal (dalam [http://www.ut.ac.id/mahasiswa dan alumni/online-learning/88-mahasiswa-a-alumni/online-learning/109-tutorial online.html](http://www.ut.ac.id/mahasiswa_dan_alumni/online-learning/88-mahasiswa-a-alumni/online-learning/109-tutorial%20online.html)).

Tutorial online bisa disebut *e-learning* atau *e-education* (Wena, 2009: 202). Lebih lengkap Wena (2009:212) menyebutkan ada beberapa hal penting persyaratan pelaksanaan *e-learning*, yaitu (1) kegiatan proses pembelajaran dilakukan melalui pemanfaatan jaringan internet, (2) tersedianya dukungan layanan tutor yang dapat membantu mahasiswa apabila mengalami kesulitan belajar, (3) adanya lembaga penyelenggara atau pengelola layanan *e-learning*, (4) adanya sikap positif dari mahasiswa dan dosen/tutor terhadap teknologi komputer dan internet, (5) tersedianya rancangan sistem pembelajaran yang dapat dipelajari/diketahui oleh setiap mahasiswa, dan (6) adanya sistem evaluasi terhadap kemajuan belajar mahasiswa dan mekanisme umpan balik yang dikembangkan oleh lembaga penyelenggara.

3. Pengembangan Model Tutorial Interaktif Online

Kelemahan tuton yang belum dilengkapi tes secara interaktif adalah mahasiswa tidak bisa mengetahui daya serap setelah mempelajari materi tuton. Mahasiswa kurang berkembang untuk mengaktualisasi kemampuan diri pada kegiatan tersebut. Jika tuton belum ada tes interaktif, mahasiswa belum mengetahui kemampuan yang diperoleh dalam kegiatan tutorial tersebut pada saat itu juga.

Perlu ada pengembangan model tutorial interaktif online, baik interaktif ketika mahasiswa mempelajari materi, maupun interaktif uji kompetensi untuk mengetahui kemampuan mahasiswa di dalam memahami materi. Uji kompetensi tersebut harus menampilkan hasil setelah mahasiswa selesai mengerjakan uji kompetensi, tanpa harus menunggu pada hari berikutnya atau menunggu sampai tutor memberikan penilaian.

Pengembangan model ini sesuai dengan pengertian teknologi pendidikan menurut *The Association of Educational Communication and Technology*, teknologi pendidikan adalah sebuah studi dan praktik etis untuk memfasilitasi berlangsungnya proses belajar dan memperbaiki kinerja melalui penciptaan, penggunaan, pengelolaan proyek, teknologi, dan sumber daya yang tepat (dalam Pribadi 2009: 65). Pengembangan model ini sebagai penciptaan dan pengelolaan proyek teknologi komunikasi dalam pembelajaran.

Wena (2009:218-220) menjelaskan langkah-langkah pengembangan pembelajaran yang berbasis web, yaitu: (1) menentukan mata kuliah yang akan dikembangkan, (2) mengidentifikasi materi mata kuliah, (3) mengembangkan *Web Based Learning (WBL)*, (4) memproduksi *WBL*, (5) menyusun petunjuk penggunaan program, dan (6) uji coba produk pembelajaran *WBL*. Pada pengembangan *WBL* ada lima langkah, yaitu (1) menentukan tujuan umum pembelajaran, (2) menentukan tujuan khusus pembelajaran, (3) menentukan karakteristik mahasiswa, (4) menyusun materi pembelajaran, dan (5) mendesain *software WBL*. Ada dua langkah mendesain *software WBL*, yaitu menentukan jenis *software* dan *hardware* yang digunakan dan menyusun alur program pengembangan *software WBL*.

4. Pengembangan Software Model Tutorial Interaktif Online

Software model tutorial interaktif online dikembangkan dengan menggunakan beberapa *software* aplikatif, yaitu *macromedia dreamwaver*, *macromedia captivate*, dan *adobe acrobat*.

a. *Macromedia Dreamwaver*

Macromedia dreamwaver (selanjutnya hanya disebut *dreamwaver*) adalah salah satu software yang sangat andal untuk melakukan perancangan desain web (2009:1). Di dalam *dreamwaver* disertakan banyak perangkat yang berkaitan dengan pengkodean yang biasa diterapkan dalam web, seperti *HTML*, *CSS*, *XML*, dan *Java Scrip*. *HTML* (*Hypertext Markup Language*) adalah sebuah bahasa dasar yang digunakan untuk merancang halaman web. *CSS* (*Cascading Style Sheet*) adalah bahasa *style* yang biasa digunakan untuk mendesain halaman web yang bertujuan untuk memisahkan isi (*content*) web dengan desain web. *XML* (*Extensible Markup Language*) adalah bahasa yang digunakan dalam web hanya untuk memprogramkan web saja. *Java Scrip* adalah bahasa *scripting* yang merupakan turunan dari bahasa pemrograman Java yang digunakan untuk pemrograman web *client-side* (2012: 3-4).

Keandalan *dremawaver* sebagai *software* untuk pembuatan halaman web ditampilkan pada menu-menu yang disediakan untuk membuat halaman web sangat beragam. Bahkan, pemula sekalipun akan bisa membuat halaman web dengan menggunakan *dreamwaver* ini. Pembuat halaman web tidak perlu belajar bahasa pemrograman karena, pembuat halaman web tinggal mengaplikasikan ke dalam area kerja. Pembuat halaman web tinggal memilih menu yang tersedia di dalam *dreamwaver* tersebut.

b. *Macromedia Captivate*

Salah satu *software* yang dikembangkan *macromedia* adalah *software* yang bisa digunakan untuk membuat kuis atau soal interaktif dengan ekstensi *HTML*. *Software* tersebut adalah *macromedia captivate* (selanjutnya disebut *captivate*). Selain itu, *captivate* dapat digunakan sebagai *software* untuk mengembangkan bahan ajar interaktif. Sebagai *software* untuk memrogram kuis interaktif, *captivate* menyediakan beberapa variasi untuk kuis, yaitu soal pilihan ganda satu jawaban, soal

pilihan ganda beberapa jawaban, soal menjodohkan, soal benar-salah, dan soal jawaban singkat. Untuk memprogram bahan ajar interaktif, *captivate* dibuat seperti *power point*. Slide-slide yang disediakan dalam *captivate* lebih interaktif (Widodo dan Jasmadi, 2002: 207-233).

Captivate sangat andal untuk membuat soal-soal kuis atau soal evaluasi yang akan dikembangkan di dalam web. Keandalan ini dapat dilihat dari file yang disimpan. *Captivate* dapat disimpan dalam bentuk *flash* atau dalam bentuk HTML. Kedua file tersebut sama-sama dapat digunakan di dalam halaman web. *Captivate* juga sangat mudah digabungkan dengan *dreamwaver* sehingga jika pembuat web menggunakan *dreamwaver* akan terbantu apabila di dalam web tersebut menggunakan kuis atau latihan soal interaktif yang diprogram dari *captivate*.

c. *Adobe Acrobat*

Adobe acrobat adalah *software* aplikasi yang biasa digunakan untuk membuat dokumen atau bahan ajar dalam bentuk digital format (PDF). Format dalam bentuk digital lain seperti teks sederhana (*txt*), *doc*, *Indd*, dan lain sebagainya, tetapi di antara format tersebut format dalam bentuk PDF-lah yang memiliki kemampuan lebih jika dimasukkan ke dalam halaman web. Kemampuan PDF tersebut adalah (1) kemampuan membuat dokumen PDF lebih cepat dan mudah jika dibandingkan yang lain, (2) keamanan dokumen dapat diatur sesuai dengan kebutuhan pemrogram, dan (3) memiliki fasilitas untuk *review*.

5. Mata Kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD

Mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD adalah salah satu mata kuliah yang harus ditempuh mahasiswa S-1 PGSD UT. Mata kuliah ini berisi kompetensi yang harus dikuasai mahasiswa yaitu kompetensi tentang konsep-konsep bahasa, lambang bahasa, dan kaidah bahasa Indonesia, hakikat dan unsur-unsur karya sastra, serta apresiasi karya sastra.

Selain mahasiswa dituntut menguasai kompetensi tersebut, mereka juga dituntut berlatih menganalisis kaidah-kaidah bahasa yang digunakan, menganalisis karya sastra (cerita anak-anak, puisi anak-anak, dan drama anak-anak). Mahasiswa juga dituntut bisa menyimak pembacaan karya sastra melalui media video.

Kompetensi-kompetensi tersebut dijabarkan dalam materi mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD ke dalam sembilan modul, yaitu (1) hakikat bahasa, (2) melafalkan dan menulis lambang bahasa yang benar, (3) menggunakan tata bahasa yang benar, (4) menggunakan kosa kata yang tepat, (5) konsep sastra Indonesia, (6) cerita anak-anak, (7) puisi anak-anak, (8) drama anak-anak, dan (9) apresiasi sastra anak (Rosdiana, 2011: i).

B. Kajian Penelitian yang Sejenis

Penelitian yang berkaitan dengan topik penelitian ini sudah ada yang melakukannya, yaitu Teguh dan Yuliani Narzet, Azimah (2002), dan Sukmana (2006). Lebih lengkap ihwal penelitian yang mereka lakuakn dipaparkan berikut ini

Teguh dan Yuliani Narzet (2002) meneliti tentang sikap tutor PGSD Universitas Terbuka terhadap program tutorial. Tujuan penelitian ini adalah menggambarkan sikap tutor PGSD terhadap program tutorial, baik program proyek, maupun program swadana. Hasil penelitiannya adalah bahwa sikap tutor PGSD, baik program proyek, maupun program swadana sangat positif.

Azimah (2002) meneliti model pembelajaran tutorial dengan judul “Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Tutorial dalam Mata Pelajaran Akuntansi di Madrasah Aliyah Banyuwangi”. Penelitian ini adalah penelitian komparatif. Tujuannya untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran tutorial di berbagai tingkatan dalam mata pelajaran akuntansi. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara penerapan pembelajaran model tutorial dengan nontutorial terhadap peningkatan prestasi belajar akuntansi siswa Madrasah Aliyah Negeri Banyuwangi.

Sukmana (2006) meneliti siswa kelas XI Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 5 Bandung tentang metode pembelajaran tutorial. Penelitian ini berupa studi kasus tentang eksperimen metode pembelajaran tutorial pada mata pelajaran gambar perspektif. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran tutorial dan metode pembelajaran nontutorial pada mata pelajaran gambar perspektif dan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran tutorial dengan yang menggunakan metode pembelajaran nontutorial pada mata pelajaran gambar perspektif. Hasilnya disebutkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran tutorial lebih baik dibandingkan dengan yang menggunakan metode pembelajaran nontutorial. Selain itu, ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa menggunakan metode pembelajaran tutorial dan yang menggunakan metode pembelajaran nontutorial.

Berdasarkan contoh-contoh hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa penelitian yang berkaitan dengan metode tutorial bukanlah hal yang baru. Sudah banyak pakar yang meneliti tentang metode tutorial. Namun, penelitian yang peneliti lakukan ini belum pernah ada yang meneliti, yaitu penelitian pengembangan sistem model tutorial interaktif online di Universitas Terbuka UPBJJ Semarang.

C. Hipotesis

Hipotesis penelitian ini adalah hipotesis kinerja karena penelitian ini Penelitian dan Pengembangan (*R and D*). Hipotesis penelitian ini adalah “Kebutuhan mahasiswa yang positif tentang sistem tutorial online dapat dikembangkan menjadi sistem model tutorial interaktif online”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Subjek Penelitian dan Sampel Penelitian

Subjek penelitian ini adalah sistem yang bisa diterapkan dalam pembelajaran di UT, yaitu sistem pembelajaran tutorial interaktif online. Sistem ini sangat tepat digunakan di UT yang menggunakan sistem belajar jarak jauh (BJJ). Mahasiswa UT yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia dan sebagian di luar negeri tidak diwajibkan selalu hadir dalam perkuliahan tatap muka. Mahasiswa bisa belajar secara online dari *web* yang tersedia. Sistem tutorial interaktif online sangat tepat untuk dikembangkan di UT. Sistem ini juga sangat tepat untuk mengembangkan keaktifan mahasiswa mengikuti tuton dan mengembangkan potensi diri karena mereka memiliki motivasi yang lebih baik.

Objek penelitian ini adalah mahasiswa S-1 PGSD UT UPBJJ Semarang yang sedang dan telah mengambil mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD. Hal ini karena fokus mata kuliah yang diteliti adalah mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD. Teknik yang digunakan adalah teknik random sampling, yaitu sampel ditentukan secara acak yang dikelompokkan menjadi tiga wilayah pokjar, yaitu Pokjar Jepara, Pokjar Kudus, dan Pokjar Pati.

B. Desain Penelitian

Penelitian yang menghasilkan produk biasanya dikembangkan di dunia industri, namun sekarang dunia pendidikan juga dikembangkan penelitian yang menghasilkan produk. Produk yang dihasilkan tidak selalu berupa benda atau barang, tetapi juga dapat berupa perangkat lunak, seperti model pembelajaran. Sukmadinata (2005: 164) menyebutkan penelitian tersebut adalah Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development (R and D)*.

R and D pertama kali dikembangkan oleh Borg and Gall. Mereka mengembangkan sepuluh langkah dalam Penelitian dan Pengembangan ini, yaitu studi literatur, penelitian dalam skala kecil, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba produk awal, penyempurnaan produk awal, uji coba produk yang

telah disempurnakan, penyempurnaan produk yang telah disempurnakan, pengujian produk akhir, diseminasi/implementasi/institusional. Sukmadinata dan kawan-kawan (2005:184-189) memodifikasi sepuluh langkah tersebut menjadi tiga langkah, yaitu studi pendahuluan, pengembangan, dan pengujian. Studi pendahuluan terdiri atas studi pustaka, survei lapangan, dan penyusunan draf produk. Pengembangan terdiri atas uji coba terbatas dan uji coba lebih luas. Pengujian dengan menggunakan penelitian eksperimen desain *control group pre-test-post-test* (Arikunto, 2006:86).

Desain penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan dari Sukmadinata dan kawan-kawan. Namun, penelitian ini hanya menggunakan dua tahap, yaitu studi pendahuluan dan pengembangan, sedangkan tahap pengujian tidak digunakan karena tahap ini merupakan tahap penelitian lanjutan. Dua tahap penelitian dan pengembangan tersebut diuraikan sebagai berikut.

1. Tahap Pendahuluan

Tahap pendahuluan terdiri dari tiga tahap, yaitu studi pustaka, survei lapangan berupa analisis kebutuhan mahasiswa, dan pembuatan *software* prototipe sistem tutorial interaktif online. Studi pustaka adalah suatu tahap yang dilakukan peneliti untuk mengetahui teori-teori, konsep-konsep, atau model-model tutorial yang sesuai dengan referensi yang ada. Studi pustaka berfungsi untuk mengkroscek survei lapangan yang berupa analisis kebutuhan mahasiswa. Berdasarkan hasil survei lapangan dan studi pustaka tersebut dibuatlah produk yang akan dikembangkan.

Produk yang dibuat adalah *software prototipe* model tutorial interaktif online. Model tutorial sebagai sistem pembelajaran perlu didesain dengan memperhatikan karakteristik mahasiswa. Menurut Dick dan Carey dalam Pribadi (2009:32) karakteristik mahasiswa yang perlu dipertimbangkan adalah (1) pengetahuan awal mahasiswa (*entry behavior*), (2) pengetahuan tentang materi pelajaran, (3) sikap terhadap isi materi pelajaran, (4) motivasi akademis, (5) tingkat pendidikan dan kemampuan mahasiswa, (6) kesukaan (*preferensi*) terhadap cara belajar, dan (7) sikap mahasiswa terhadap institusi

pendidikan. Berdasarkan pendapat ahli tersebut, peneliti memilih empat karakteristik mahasiswa yang dijadikan dasar dalam pembuatan kisi-kisi instrumen. Empat karakteristik mahasiswa tersebut adalah (1) pengetahuan awal mahasiswa (*entry behavior*); (2) kesukaan (*preferensi*) terhadap cara belajar; (3) sikap terhadap isi materi tutorial; dan (4) motivasi akademis.

Berdasarkan empat karakteristik yang dipilih tersebut, dibuatlah kisi-kisi untuk membuat instrumen penelitian.

Tabel 3.1 : Kisi-Kisi Instrumen Kebutuhan Mahasiswa pada Mata Kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD

No.	Variabel Penelitian	Indikator	Nomor
1.	Pengetahuan awal mahasiswa tentang mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD	a. mengenal tentang mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD	1
		b. mengenal materi mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD	2
2.	Kesukaan (preferensi) mahasiswa terhadap cara belajar mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD	a. cara belajar membaca buku materi pokok mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD	3
		b. cara belajar melalui tutorial online di internet mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD	4
3.	Sikap mahasiswa terhadap isi materi mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD	a. sikap mahasiswa pada kelengkapan isi materi mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD	5
		b. sikap mahasiswa pada sistematika penyajian isi materi mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD	6
		c. tingkat pemahaman mahasiswa terhadap isi materi mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD	7
4.	Motivasi akademik mahasiswa terhadap mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia	a. kuantitas mahasiswa membaca materi mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD	8
		b. kuantitas kepemilikan	9

	di SD	mahasiswa pada sumber belajar (buku/modul) mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD c. Kuantitas mahasiswa membicarakan/ berdiskusi tentang materi mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD	10
--	-------	--	----

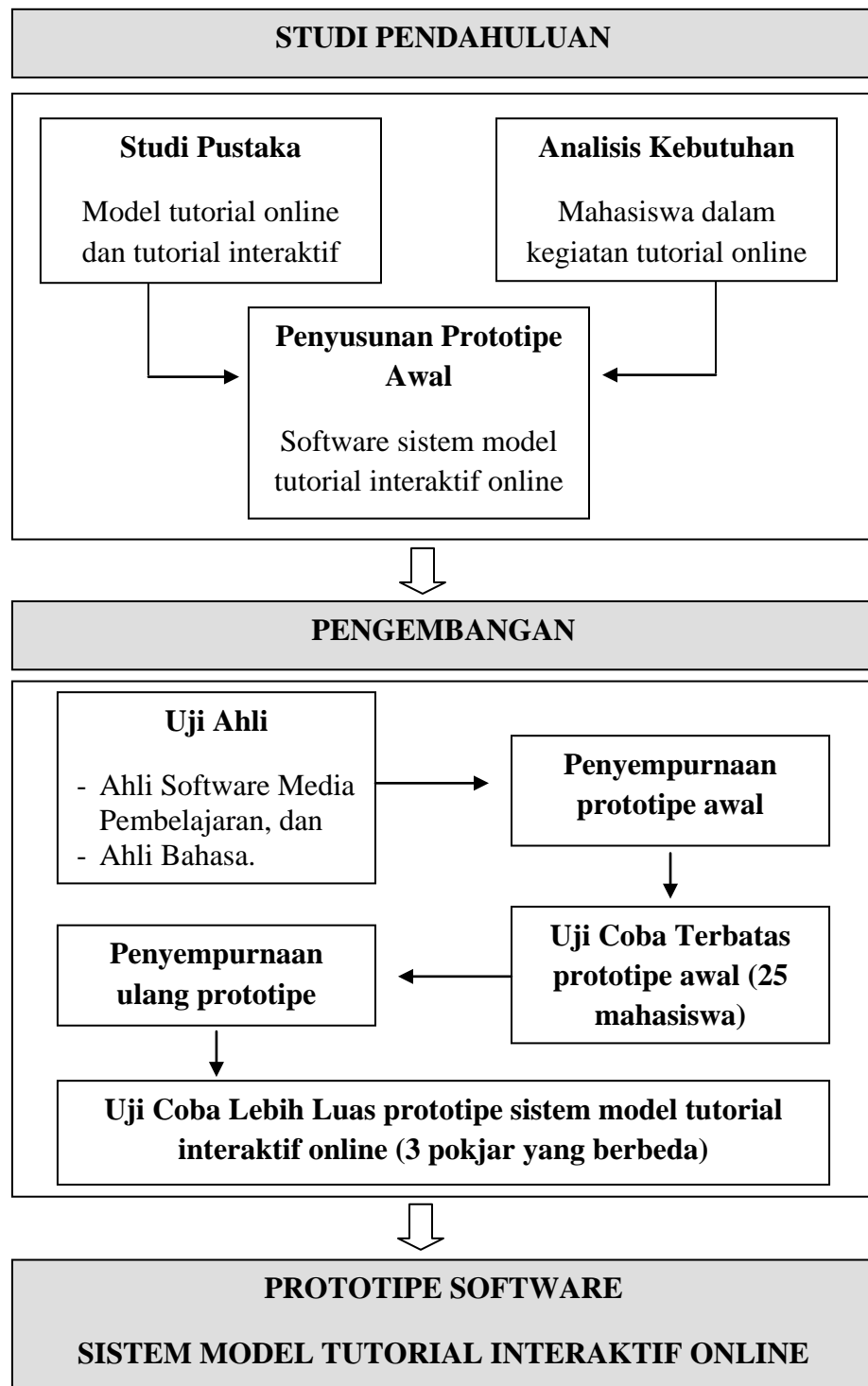
2. Tahap Pengembangan

Tahap kedua adalah tahap pengembangan. Pada tahap pengembangan dilakukan serangkaian uji coba, yaitu uji ahli, uji terbatas, dan uji lebih luas. Uji ahli melibatkan dua ahli, yaitu ahli program dan ahli bahasa. Ahli program ada dua orang dan ahli bahasa satu orang. Hasil uji ahli dijadikan dasar untuk mengadakan pengembangan produk, yaitu pengembangan atau penyempurnaan I.

Hasil pengembangan/ penyempurnaan I tersebut dijadikan dasar untuk mengadakan uji coba terbatas. Uji coba terbatas melibatkan 28 mahasiswa dalam wilayah terbatas, yaitu satu pokjar. Ketika melakukan uji terbatas, mahasiswa mengamati dan menggunakan *software* sebagai produk pengembangan. Setelah itu, mahasiswa mengisi kuesioner yang telah disiapkan peneliti dan memberikan komentar. Berdasarkan hasil uji terbatas dilakukan pengembangan/ penyempurnaan II.

Hasil pengembangan/ penyempurnaan II tersebut dilakukan uji coba luas. Uji coba luas melibatkan 83 mahasiswa yang tersebar di tiga pokjar, yaitu Pokjar Jepara, Pokjar Kudus, dan Pokjar Pati. Pada saat pelaksanaan uji coba luas mahasiswa menggunakan *software* yang telah disiapkan. Setelah itu, mahasiswa mengisi dan memberi komentar yang terdapat di dalam kuesioner uji luas. Berdasarkan hasil uji luas tersebut dilakukan pengembangan/ penyempurnaan terakhir sehingga dihasilkan *prototipe software* model tutorial interaktif online yang sudah disempurnakan.

Lebih jelas tahap-tahap penelitian dan pengembangan ini digambarkan bagan sebagai berikut



Gambar 3.1 : Bagan Langkah-Langkah Prosedur Penelitian

C. Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data kuantitatif dan kualitatif yang bersumber dari ahli *software* media pembelajaran, ahli bahasa, dan mahasiswa. Data yang bersumber dari ahli *software* media pembelajaran dan ahli bahasa berfungsi untuk menilai *prototipe software* sistem model tutorial interaktif online, sedangkan data yang bersumber dari mahasiswa berfungsi untuk mengetahui kebutuhan kegiatan tutorial online dan uji coba pengembangan sistem model tutorial interaktif online.

Teknik pengumpulan data berupa angket dan wawancara. Angket dilakukan pada saat studi lapangan, uji ahli, dan uji coba pengembangan. Wawancara dilakukan pada saat uji coba pengembangan. Data dari angket pada saat studi lapangan berfungsi untuk mengetahui kebutuhan mahasiswa terhadap kegiatan tutorial online. Data dari angket uji ahli berfungsi untuk mengetahui kelayakan *prototipe software* sistem model tutorial interaktif online. Data dari angket uji coba pengembangan berfungsi untuk menyempurnakan *prototipe software* sehingga diperoleh *prototipe software* yang baik untuk digunakan dalam tutorial interaktif online.

D. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari angket adalah data kuantitatif dan data yang diperoleh dari wawancara adalah data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari angket kebutuhan mahasiswa pada kegiatan tuton, uji ahli, dan uji coba pengembangan. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara kepada mahasiswa setelah menggunakan *software* sistem model tutorial interaktif online.

Data dari angket kebutuhan mahasiswa pada kegiatan tuton dianalisis berdasarkan empat tingkatan, yaitu sangat membutuhkan, membutuhkan, cukup membutuhkan, tidak membutuhkan. Empat tingkatan tersebut diperoleh dari persentase mahasiswa di dalam menjawab angket. Setiap butir angket mahasiswa mencentang salah satu pilihan: (1) sangat setuju artinya mahasiswa sangat membutuhkan, (2) setuju artinya mahasiswa membutuhkan, (3) kurang setuju

artinya mahasiswa kurang membutuhkan, dan (4) tidak setuju artinya tidak membutuhkan. Secara lengkap analisis data kebutuhan mahasiswa dapat dilihat dalam tabel berikut

Tabel 3.2 Kategori Hasil Analisis Data Kebutuhan Mahasiswa pada Mata Kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD

No.	Rentang Nilai	Kategori	Keterangan
1.	86 – 100	A	Sangat membutuhkan/mengenal
2.	76 – 85	B	Membutuhkan/mengenal
3.	61 – 75	C	Cukup membutuhkan/cukup mengenal
4.	50 – 60	D	Tidak membutuhkan/tidak mengenal

Data dari setiap butir angket uji ahli dan uji coba pengembangan diberi skor yang berbeda, pilihan sangat baik (SB) diberi skor 4, baik (B) diberi skor 3, cukup baik (CB) diberi skor 2, dan tidak baik (TB) diberi skor 1. Skor yang diperoleh dihitung nilai akhir dengan menggunakan rumus

$$NA = \frac{\sum SR}{\sum SI} \times 100\%$$

Keterangan

NA: nilai akhir

SR : skor responden

SI : skor ideal

Nilai rata-rata dikonfirmasi dengan tabel berikut untuk menentukan kelayakan *prototipe*.

Tabel 3.3 : Kategori Hasil Analisis Data Uji Coba Pengembangan Software Prototipe Tutorial Interaktif Online Bahasa dan Sastra Indonesia di SD

No.	Rentang Nilai	Kategori	Keterangan
1.	85,1 – 100	SB	Sangat baik dikembangkan/digunakan.
2.	60,1 – 85,0	B	Baik dikembangkan/digunakan.
3.	35,1 – 60,0	CB	Cukup baik dikembangkan/digunakan.
4.	25,0 – 35,0	TB	Tidak baik dikembangkan/digunakan

Data angket pada uji coba pengembangan dilengkapi dengan data yang diperoleh dari hasil wawancara sehingga diperoleh gambaran yang lengkap tentang penggunaan *prototipe software* sistem model tutorial interaktif online.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini meliputi (1) deskripsi kebutuhan mahasiswa terhadap mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD dan (2) pengembangan *software prototipe* tutorial interaktif online mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD, meliputi hasil pengembangan uji ahli, hasil pengembangan uji terbatas, dan hasil pengembangan uji luas. Secara lengkap hasil penelitian tersebut diuraikan berikut ini

1. Hasil Kebutuhan Mahasiswa

Kebutuhan mahasiswa terhadap mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia terdiri dari empat variabel, yaitu pengetahuan awal mahasiswa, kesukaan (*preferensi*) mahasiswa, sikap pada materi, dan motivasi akademik mahasiswa. Variabel pengetahuan awal mahasiswa terdiri atas indikator mengenal mata kuliah dan mengenal materi mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD. Variabel Kesukaan mahasiswa terdiri dari indikator kebutuhan ketika belajar dan kebutuhan untuk meningkatkan pemahaman materi. Variabel sikap pada materi memiliki indikator sikap pada sistematika, isi, dan tingkat pemahaman materi. Variabel motivasi memiliki indikator kuantitas membaca materi dan kepemilikan sumber materi.

Berdasarkan variabel dan indikator tersebut, mahasiswa diberi angket yang pernyataannya didasarkan pada variabel dan indikator kebutuhan mahasiswa. Secara lengkap data hasil kebutuhan mahasiswa dapat diperhatikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.1 : Data Kebutuhan Mahasiswa pada Mata Kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD dalam Kaitannya dengan Tutor

No.	Variabel	Indikator	%	Keterangan
1.	Pengetahuan awal	a. Menenal Mata Kuliah	92%	Sangat mengenal

	mahasiswa	b. Mengetahui Materi	82%	Mengetahui
		Rata-Rata	87%	Sangat mengetahui
2.	Kesukaan (<i>Preferensi</i>)	a. Kebutuhan ketika belajar	80%	Memerlukan
		b. Kebutuhan untuk meningkatkan pemahaman	92%	Sangat memerlukan
		Rata-Rata	86	Sangat memerlukan
3.	Sikap pada Materi	Sikap pada sistematika, isi, dan tingkat pemahaman materi	67%	Cukup memahami
4.	Motivasi Akademik	Kuantitas membaca materi dan kepemilikan sumber materi	68%	Cukup memerlukan
Rata-rata			77%	Memerlukan

Berdasarkan data tersebut mahasiswa memerlukan mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD. Jika lebih khusus lagi, kebutuhan mahasiswa pada mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD dalam kaitannya dengan tuton adalah:

- materi tutorial yang lengkap terdiri atas Buku Materi Pokok (BMP) dan materi yang bisa diakses di internet,
- pelaksanaan tutorial yang dibimbing oleh tutor,
- kegiatan mahasiswa yang meliputi kegiatan memahami tujuan pembelajaran, mempelajari materi mata kuliah, latihan soal, dan
- kegiatan berdiskusi untuk memahami materi tutorial.

Berdasarkan kebutuhan mahasiswa pada mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD yang berkaitan dengan kegiatan tuton, maka peneliti perlu mengembangkan *software* tuton yang memiliki karakteristik sebagai berikut.

a. Tuton terdiri atas materi pokok

Materi pokok adalah materi yang berkaitan dengan mata kuliah yang ditutonkan, yaitu mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD. Materi pokok dikemas dalam bentuk deskripsi materi pokok yang bisa dipelajari mahasiswa langsung di dalam tuton tersebut. Isi materi pokok disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang disusun dalam satu kegiatan.

b. Tuton dikelola oleh dosen pembimbing atau tutor

Kegiatan tuton harus dinamis dan progresif sehingga mahasiswa tidak akan bosan untuk membuka internet dan mempelajari mata kuliah yang ditutonkan. Maka tuton perlu ada dosen pembimbing atau tutor tuton yang mengelola tuton tersebut. Dosen pembimbing atau tutor mengelola tuton agar dinamis dengan cara memposting apa yang harus dilakukan mahasiswa secara berkala. Dosen juga harus memperbaharui materi atau latihan soal setiap waktu sehingga tuton selalu ada perubahan.

c. Tuton dilengkapi dengan tujuan pembelajaran, latihan soal, dan evaluasi akhir

Mahasiswa membutuhkan informasi tentang kemampuan yang dia miliki setelah mempelajari materi pokok. Untuk itu, tuton dilengkapi dengan tujuan pembelajaran, latihan soal, dan evaluasi akhir. Tujuan pembelajaran ditempatkan sebelum mahasiswa mempelajari materi pokok sehingga mahasiswa tahu apa yang harus dia kuasai. Latihan soal dilaksanakan setelah mahasiswa mempelajari materi pokok sehingga dia tahu persentase kemampuan yang dikuasainya. Paket tujuan

pembelajaran, materi pokok, dan latihan soal dikemas dalam satu kegiatan. Evaluasi akhir dilaksanakan setelah mahasiswa mengikuti beberapa kegiatan.

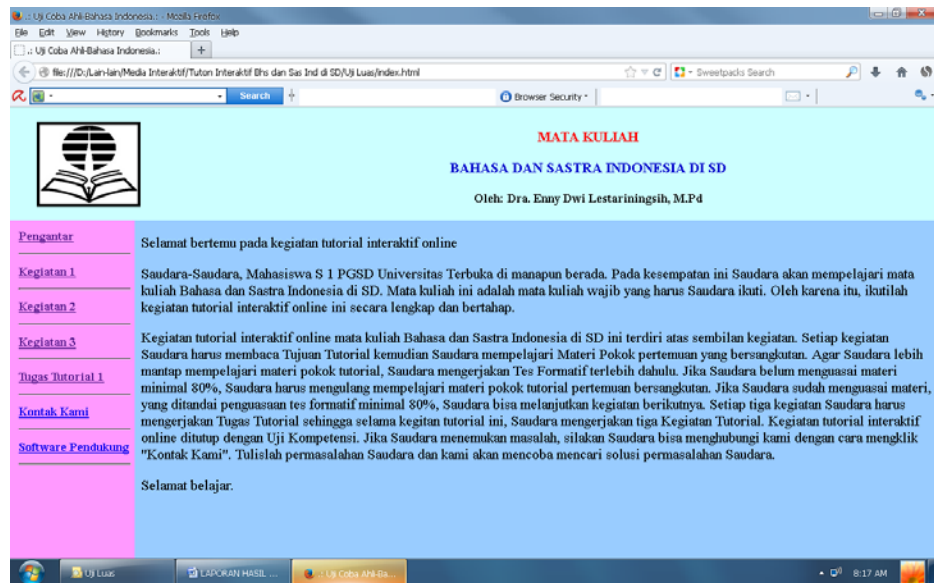
d. Tutor memiliki menu untuk berkomunikasi dengan dosen pembimbing atau tutor

Tutor yang interaktif adalah tutor yang dinamis dan progresif. Tutor yang seperti itu akan membuat mahasiswa tertarik dan tertantang untuk mengikuti kegiatan tutor. Tutor memungkinkan mahasiswa bisa berinteraksi dengan *software* tersebut atau berinteraksi dengan dosen pembimbing atau tutor. Oleh karena itu, di dalam tutor harus disediakan menu untuk berkomunikasi dengan dosen.

Hasil studi pustaka dan studi lapangan, dalam bentuk analisis kebutuhan mahasiswa, dikembangkan *prototipe software* tutorial interaktif mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD yang memperhatikan karakteristik tutor. *Software* ini dikemas dalam bentuk paket CD yang sudah siap *diupload* menjadi tutorial interaktif online. Secara lengkap fitur *software* tutor interaktif online terdiri atas (1) jendela pembuka; (2) jendela tujuan tutorial kegiatan 1, 2, dan 3; (3) jendela materi pokok kegiatan 1, 2, dan 3; (4) jendela tes formatif kegiatan 1, 2, dan 3; (5) Tugas tutorial; dan (6) kontak kami

a. Jendela Pembuka

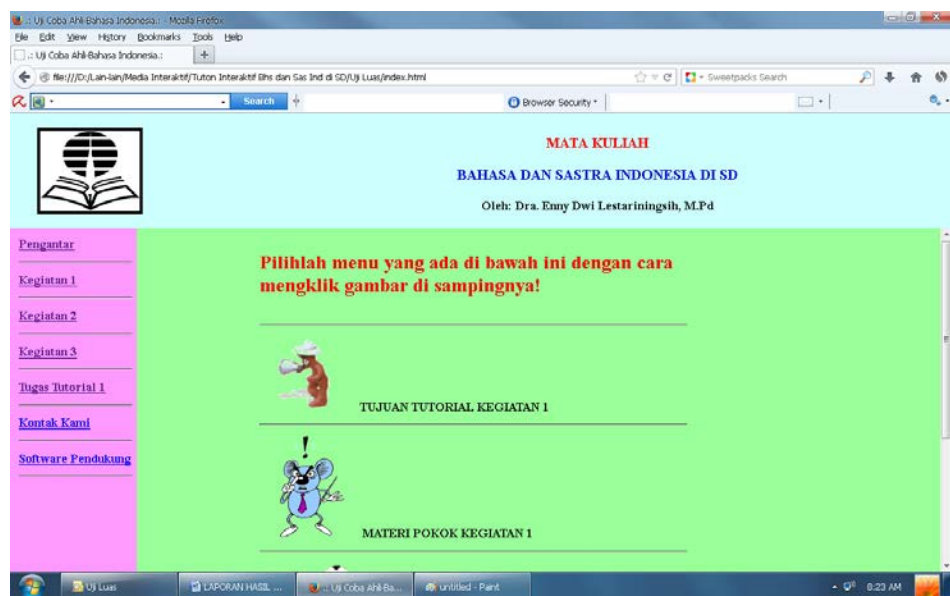
Jendela pembuka adalah jendela awal ketika mahasiswa membuka alamat tutor. Di dalam jendela pembuka ini mahasiswa tahu mata kuliah yang akan dipelajari, dosen pembimbing, pengantar, dan menu-menu yang terdiri atas beberapa kegiatan, tugas tutorial, dan kontak kami (lihat gambar 4.1).



Gambar 4. 1: Jendela Pembuka Software

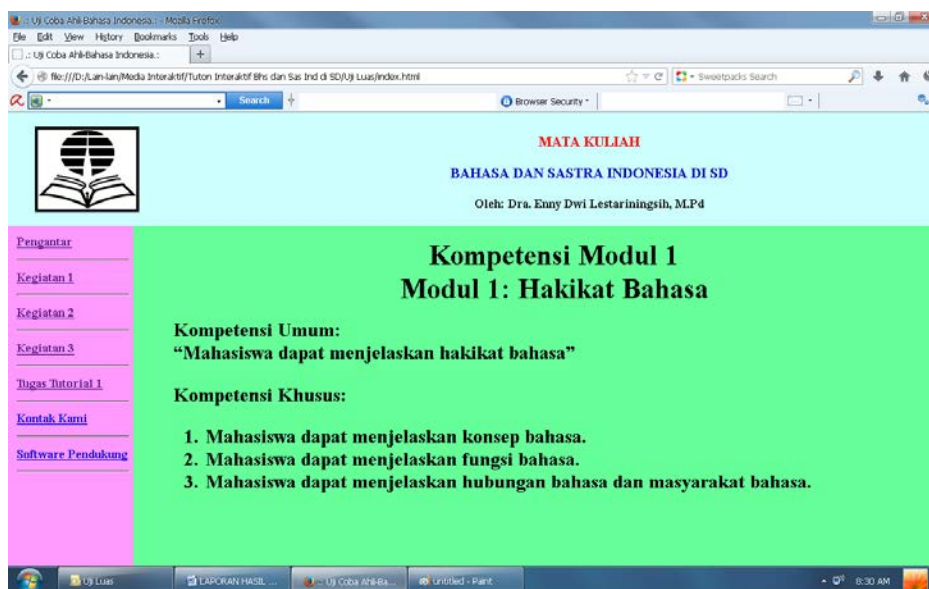
b. Jendela Tujuan Tutorial Kegiatan 1

Mahasiswa dapat membaca tujuan pembelajaran melalui menu kegiatan. Klik menu kegiatan sesuai dengan kegiatan keberapa yang akan dipelajari, maka akan muncul jendela pilihan seperti gambar 4.2 berikut.



Gambar 4. 2 : Jendela Pilihan untuk Menuju ke Jendela Tujuan Tutorial, Materi Pokok, dan Tes Formatif

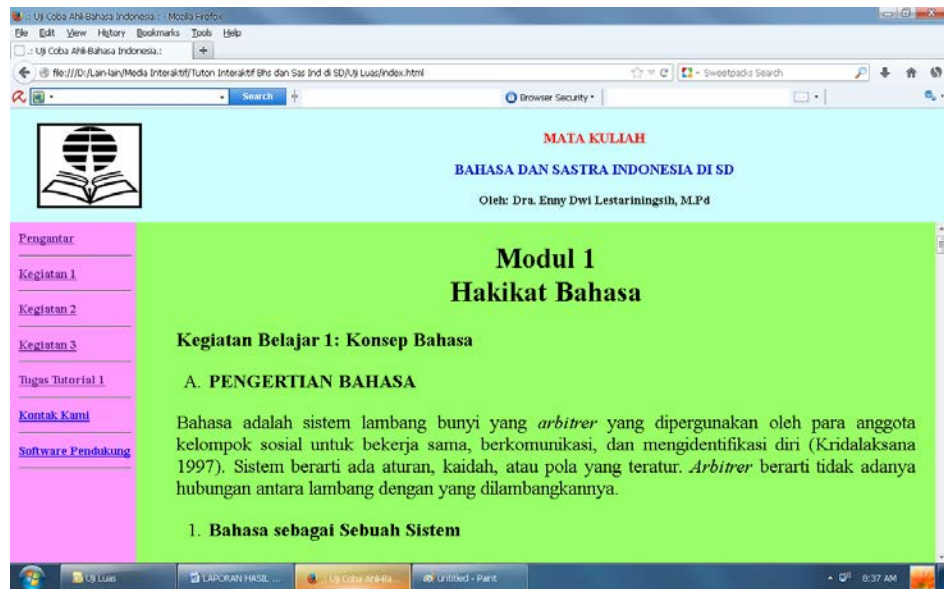
Pada jendela ini ada petunjuk bagaimana mahasiswa bisa memilih menu sesuai dengan kegiatan apa yang akan dilakukan. Jika mahasiswa ingin memahami tujuan pembelajaran, maka mahasiswa mengklik gambar di samping kata “TUJUAN TUTORIAL KEGIATAN 1”, maka akan muncul jendela seperti gambar 4.3 berikut.



Gambar 4. 3: Jendela Tujuan Pembelajaran

c. Jendela Materi Pokok Kegiatan 1

Mahasiswa dapat mengklik menu “Kegiatan 1”, “Kegiatan 2”, atau yang lain untuk membaca materi pokok. Klik menu “Kegiatan 1”, maka akan muncul jendela seperti gambar 4.2. Setelah itu, pilih menu “MATERI POKOK KEGIATAN 1” sehingga akan muncul gambar 4.4 seperti berikut ini.



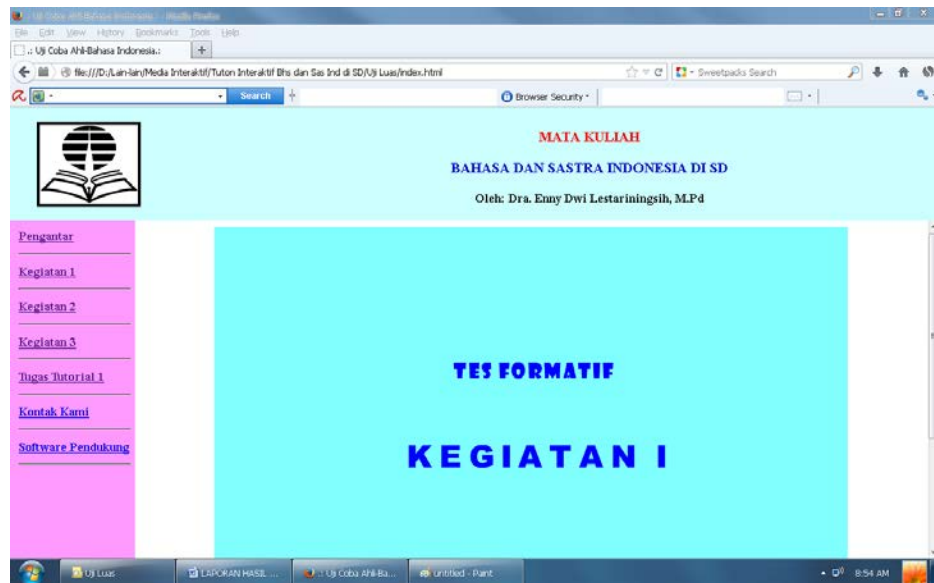
Gambar 4. 4: Jendela Materi Pokok

Mahasiswa bisa memainkan *skrol* untuk menaikkan dan menurunkan teks sehingga materi bisa dipelajari berulang-ulang.

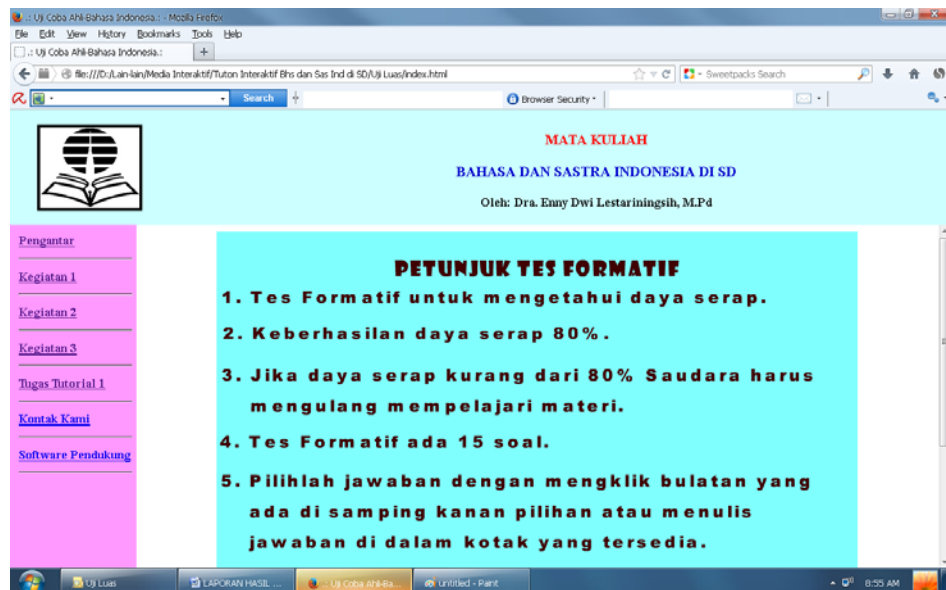
d. Jendela Tes Formatif Kegiatan 1

Tes formatif ini berfungsi untuk mengetahui daya serap mahasiswa setelah mempelajari materi pokok. Maka, tes formatif diprogram dapat langsung dikerjakan siswa dan dapat langsung diketahui daya serap mahasiswa dalam bentuk persentase jawaban benar. Jika mahasiswa menjawab benar kurang dari 80%, maka dia wajib mengulang mempelajari materi pokok lagi. Sebaliknya, jika mahasiswa menjawab benar lebih dari 80%, maka dia dapat melanjutkan mempelajari materi pokok pada kegiatan berikutnya.

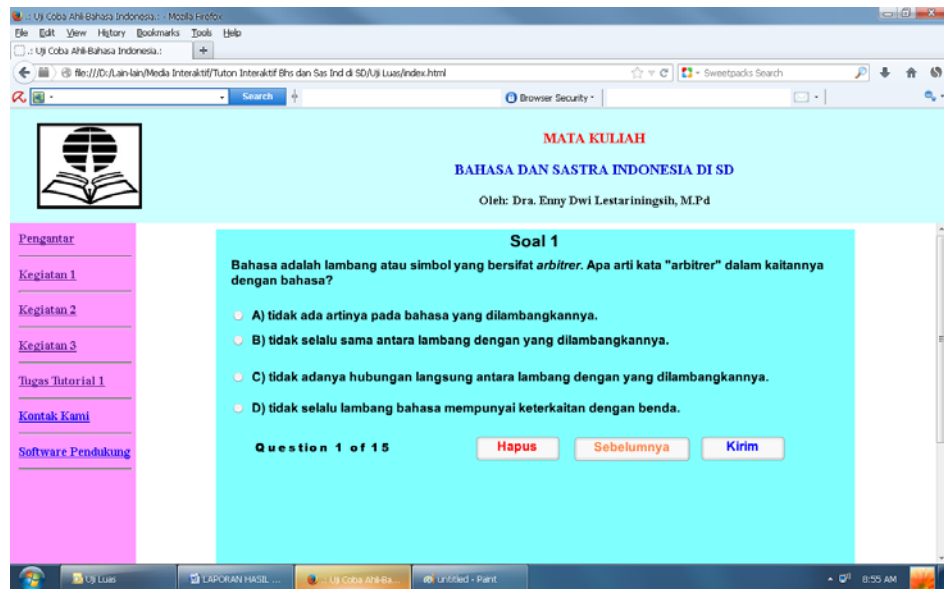
Mahasiswa dapat mengerjakan tes formatif setelah mahasiswa masuk pada jendela kegiatan seperti gambar 4.2 di atas. Klik menu “TES FORMATIF KEGIATAN 1” sehingga muncul jendela seperti gambar-gambar berikut.



Gambar 4. 5: Jendela Awal Tes Formatif Kegiatan 1



Gambar 4. 6: Jendela Petunjuk Tes Formatif

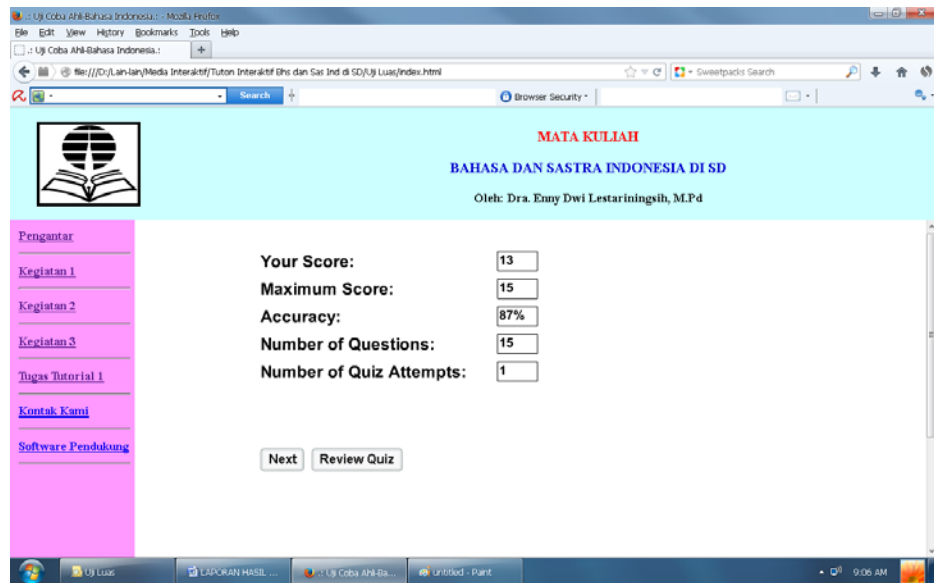


Gambar 4. 7 : Jendela Soal Pilihan Ganda



Gambar 4. 8 : Jendela Soal Isian Singkat

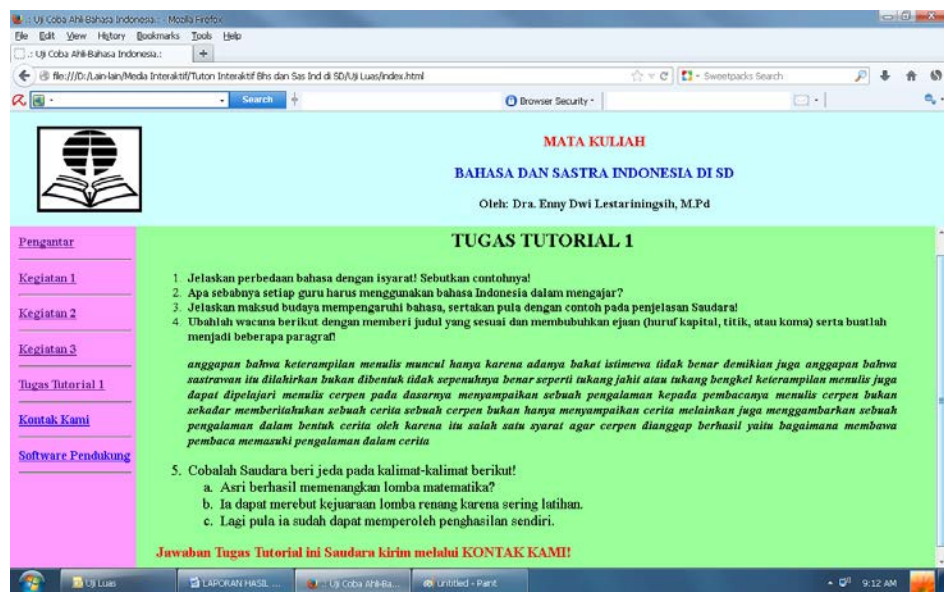
Mahasiswa dapat mengerjakan soal tes formatif secara online. Dia dapat membaca petunjuk sebelum mengerjakan soal sampai selesai sehingga ada informasi berapa persen (lihat gambar 4.9) mahasiswa menguasai materi pada kegiatan tersebut.



Gambar 4. 9: Jendela Informasi Persentase Daya Serap Penguasaan Materi

e. Tugas Tutorial

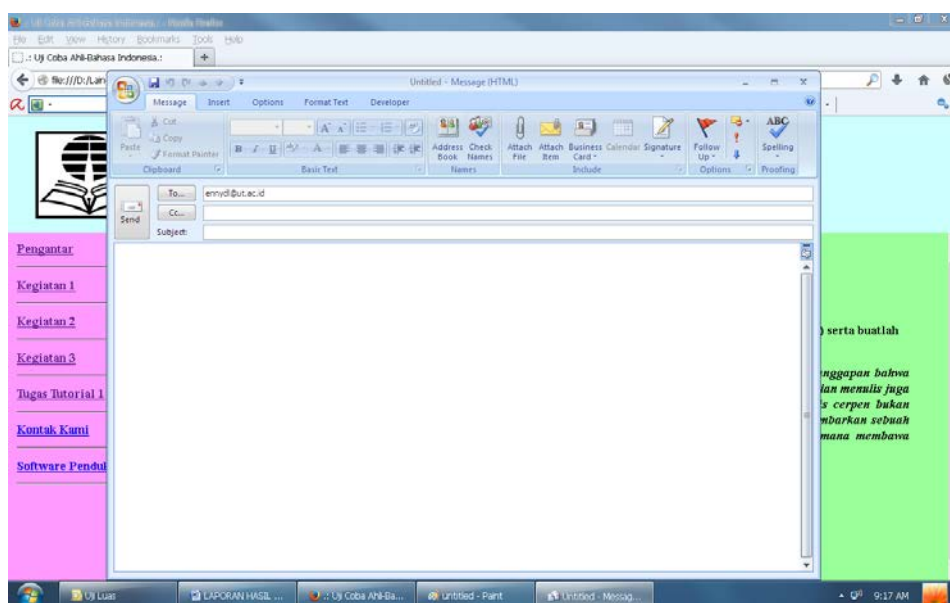
Tugas tutorial dibuat untuk menguji mahasiswa dalam menguasai materi pokok beberapa kegiatan. Tugas tutorial ini dikerjakan mahasiswa secara tertulis dan dikirim melalui e-mail dalam kontak kami. Klik menu “Tugas Tutorial 1” pada jendela pembuka sehingga muncul gambar 4.10 berikut ini



Gambar 4. 10: Jendela Tugas Tutorial

f. Kontak Kami

Layanan kontak kami ini untuk memberi kesempatan mahasiswa berkomunikasi dan berdiskusi dengan dosen pembimbing atau tutor. Mahasiswa dapat memanfaatkan kontak kami untuk menanyakan masalah yang dihadapi ketika mempelajari materi dalam kegiatan tutorial interaktif online atau untuk mengirimkan hasil tugas tutorial. Klik menu “Kontak Kami” sehingga muncul jendela seperti gambar 4.11 berikut ini



Gambar 4. 11: Jendela Kontak Kami

2. Hasil Pengembangan Software

Prototype software tutorial interaktif online mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah diprogram tersebut harus diuji kelayakannya. Uji *prototype software* meliputi uji ahli, uji terbatas, dan uji luas. Hasil dari uji tersebut diharapkan akan diperoleh *prototype software* yang sudah layak pakai. Namun, keefektifan *prototype software* perlu ada penelitian lanjutan sehingga dapat diketahui tingkat efektivitasnya.

Hasil uji coba *software* secara lengkap diuraikan sebagai berikut.

a. Hasil Uji Ahli

Uji ahli *software* melibatkan tiga orang yang terdiri atas dua orang ahli program dan seorang ahli bahasa. Ahli program menguji kelayakan bentuk dan isi *software* sedangkan ahli bahasa menguji kelayakan isi dan bahasa yang digunakan dalam *software*. Kelayakan bentuk meliputi bentuk frame, bentuk huruf, komposisi warna, *background*, gambar, dan navigasi. Kelayakan isi meliputi kelengkapan isi media, kejelasan tujuan, materi, dan instrumen ujian. Kelayakan bahasa meliputi kejelasan informasi, penggunaan ejaan, dan kebakuan bahasa.

Ketiga unsur kelayakan *software* dijabarkan dalam enam belas pernyataan yang harus diisi ahli setelah mempelajari *software*. Isian terdiri atas SS (sangat setuju), S (setuju), TS (tidak setuju), dan STS (sangat tidak setuju). Setelah dilakukan analisis diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 4. 2: Data Uji Ahli pada Software Prototipe Tutorial Interaktif Online Bahasa dan Sastra Indonesia di SD

No.	Unsur Kelayakan	%	Keterangan
1.	Bentuk	70%	Baik dikembangkan
2.	Isi	83%	Baik dikembangkan
3.	Bahasa	94%	Sangat baik dikembangkan

Selain data kuantitatif tersebut, data kualitatif yang berupa deskripsi saran ahli juga diperoleh sebagai berikut:

- 1) komposisi warna harus disesuaikan
- 2) bentuk frame diutamakan pada *main* menu (isi)
- 3) bentuk gambar untuk navigasi yang bisa bergerak
- 4) ada kesalahan ejaan dan tanda baca

Kedua data tersebut digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan *software* pada kegiatan penyempurnaan I.

b. Hasil Uji Terbatas

Prototipe software yang telah disempurnakan I diuji coba dalam lingkup terbatas, yaitu hanya di satu pokjar dengan jumlah mahasiswa 28. Uji coba terbatas hanya menguji kelayakan bentuk dan isi, sedangkan kelayakan bahasa tidak dilakukan. Hal ini disebabkan kelayakan bahasa sudah sampai pada kategori sangat baik untuk dikembangkan. Hasil uji terbatas dapat diperhatikan di dalam tabel berikut.

Tabel 4. 3: Data Uji Terbatas pada Software Prototipe Tutorial Interaktif Online Bahasa dan Sastra Indonesia di SD

No.	Unsur Kelayakan	%	Keterangan
1.	Bentuk	79%	Baik dikembangkan
2.	Isi	84%	Baik dikembangkan

Selain data kuantitatif tersebut, data kualitatif yang berupa deskripsi saran dari mahasiswa juga diperoleh sebagai berikut:

- 1) huruf terlalu kecil sehingga sulit dibaca
- 2) warna *background* dan warna huruf kurang kontras sehingga huruf kurang jelas.
- 3) warna kurang menarik.

Data yang diperoleh berdasarkan uji terbatas yang tetap dipertahankan:

- 1) komposisi bentuk frame
- 2) isi media
- 3) navigasi
- 4) gambar/ animasi
- 5) materi tutorial
- 6) instrumen pengujian

Kedua data tersebut digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan *software* pada kegiatan penyempurnaan II.

c. Hasil Uji Luas

Uji coba lebih luas dilakukan di tiga pokjar, yaitu Pokjar Jepara, Pokjar Kudus, dan Pokjar Pati; dan melibatkan 83 mahasiswa. Mahasiswa diberi kuesioner setelah mahasiswa menggunakan *prototipe software* tutorial online mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD. Kuesioner terdiri atas lima belas pernyataan yang berkaitan dengan bentuk dan isi *software*. Hasil uji luas secara lengkap dipaparkan dalam tabel berikut.

Tabel 4. 4: Data Uji Luas pada Software Prototipe Tutorial Interaktif Online Bahasa dan Sastra Indonesia di SD

No.	Unsur Kelayakan	%	Keterangan
1.	Bentuk	81%	Baik dikembangkan
2.	Isi	86%	Sangat baik dikembangkan

Selain data kuantitatif tersebut, data kualitatif yang berupa deskripsi saran dari mahasiswa juga diperoleh sebagai berikut:

- 1) huruf di instrumen pengujian terlalu kecil
- 2) warna terlalu mencolok sehingga sakit di mata.
- 3) warna terlalu ramai seperti web anak kecil.
- 4) gambar animasi kurang atraktif.

Data yang diperoleh berdasarkan uji luas yang tetap dipertahankan:

- 1) komposisi bentuk frame
- 2) isi media
- 3) navigasi
- 4) materi tutorial
- 5) instrumen pengujian

Kedua data tersebut digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan *software* sehingga layak untuk digunakan.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan hasil penelitian ini dikelompokkan menjadi dua, yaitu pembahasan hasil kebutuhan mahasiswa dan pembahasan hasil uji coba pengembangan. Hasil uji coba pengembangan dikelompokkan menjadi tiga, yaitu hasil uji ahli, hasil uji terbatas, dan hasil uji luas. Secara lebih lengkap hasil pembahasan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Pembahasan Hasil Kebutuhan Mahasiswa

Kebutuhan mahasiswa terhadap tuton mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD dapat dikelompokkan menjadi empat bagian, yaitu (1) pengetahuan awal mahasiswa tentang mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD, (2) Kesukaan (*preferensi*) mahasiswa yang berkaitan dengan mata kuliah, (3) sikap mahasiswa pada materi, dan (4) motivasi akademik mahasiswa pada mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia.

Pengetahuan awal mahasiswa terhadap mata kuliah dinilai positif karena dari 25 reponden ada 92% sudah mengenal mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia. Namun, hanya ada 82% mahasiswa yang mengenal materi-materi yang terdapat di dalam materi pokok modul Bahasa dan Sastra Indonesia. Jadi, tidak semua mahasiswa yang mengenal mata kuliah, mengenal juga materi pokok modul. Ada 10% mahasiswa yang sudah mengenal mata kuliah, tetapi tidak mengenal materi pokoknya.

Kesukaan mahasiswa adalah salah satu indikator kebutuhan mahasiswa terhadap mata kuliah. Kesukaan ini meliputi kesukaan/kebutuhan ketika belajar dan kesukaan/kebutuhan untuk meningkatkan pemahaman. Ada 80% mahasiswa membutuhkan materi Bahasa dan Sastra Indonesia di SD ketika mereka belajar di PGSD-UT. Mahasiswa bahkan membutuhkan untuk meningkatkan pemahaman pada materi, ada 92%. Atau dengan kata lain rata-rata kebutuhan/kesukaan mahasiswa terhadap mata kuliah sebesar 86%. Ini artinya mahasiswa sangat membutuhkan mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia.

Sikap positif mahasiswa terhadap mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD diperlihatkan pada hasil penelitian ini. Sikap positif ini tampak pada pemilihan sistematika, kelengkapan isi materi pokok mata kuliah, dan tingkat pemahaman yang baik terhadap materi pokok. Ada 65,7% mahasiswa yang memiliki sikap positif. Ini berarti bahwa mahasiswa cukup membutuhkan mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD ini.

Motivasi akademik yang positif juga ditunjukkan pada mahasiswa PGSD-UT, yang memiliki kuantitas membaca yang tinggi. Selain, buku materi pokok yang mereka baca, mereka juga membaca referensi lain dan materi yang ada di internet. Mahasiswa juga memiliki dan membutuhkan sumber belajar lain. Selain buku materi pokok, mereka juga membutuhkan materi yang diunggah di internet. Mereka juga membutuhkan bimbingan dari dosen UT atau tutor untuk mempelajari materi pokok. Secara kuantitatif motivasi mereka terhadap mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia ada 67,7% (cukup membutuhkan).

Berdasarkan kebutuhan mahasiswa terhadap mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa perlu ada tutor yang membantu mereka belajar. Tutor yang disarankan dan dikembangkan adalah model tutorial interaktif online. Pengembangan tutorial interaktif online ini pertama yang dilakukan adalah mengembangkan *software prototype* tutorial interaktif online mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD.

2. Pembahasan Hasil Pengembangan Software

Sesuai dengan hasil pengembangan *software*, pembahasan hasil pengembangan ini pun dikelompokkan menjadi tiga, yaitu pembahasan hasil uji ahli, pembahasan hasil uji terbatas, dan pembahasan hasil uji luas.

a. Pembahasan Hasil Uji Ahli

Uji ahli dilakukan oleh dua ahli, yaitu ahli program dan ahli bahasa. Ahli program terdiri atas dua orang dan ahli bahasa satu orang.

Uji coba dilakukan pada *software* yang telah dibuat pada tahap pendahuluan. Uji coba ahli pada *software* mencakup bentuk *software*, isi *software*, dan bahasa *software*. Di antara ketiga cakupan tersebut, hanya bahasa *software* lah yang mencapai sangat baik dikembangkan (94%) sehingga tidak perlu ada uji coba selanjutnya. Hasil uji ahli yang paling kecil adalah bentuk *software*, yaitu hanya 70% sehingga baik untuk dikembangkan. Atas dasar itulah penyempurnaan *software* paling banyak pada penyempurnaan bentuk, seperti bentuk frame, bentuk huruf, dan pewarnaan. Hasil uji ahli yang lain adalah isi *software*. Isi *software* mendapat persentase 83% pada posisi baik dikembangkan.

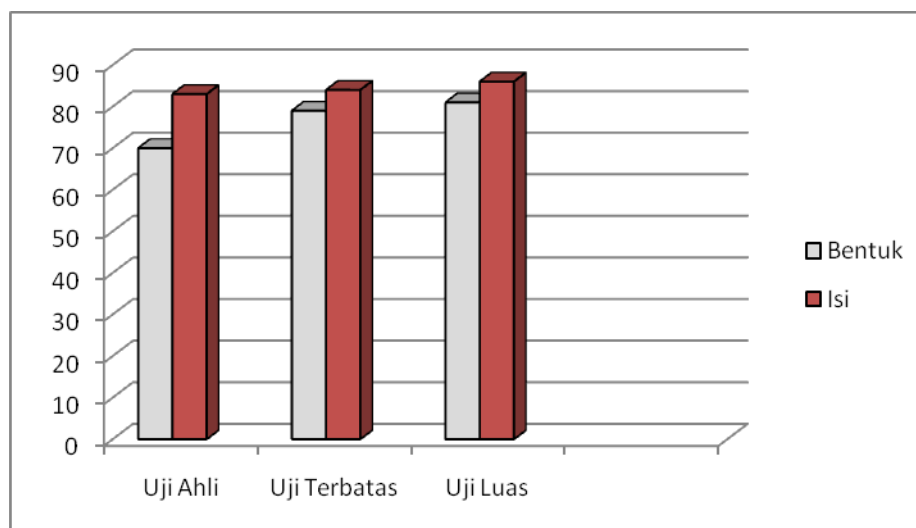
b. Pembahasan Hasil Uji Terbatas

Uji terbatas dilakukan hanya pada 28 mahasiswa dalam satu pokjar, yaitu pokjar Kudus. Pada uji terbatas ini cakupan yang diuji adalah bentuk dan isi *software*. Hasil uji terbatas pada bentuk *software* masih rendah, yaitu hanya 79%. Namun, ini ada peningkatan 9% jika dibandingkan dengan uji ahli. Dibandingkan dengan bentuk *software*, isi *software* lebih baik, yaitu 84%, walaupun ini hanya ada peningkatan 1% dibandingkan dengan hasil uji ahli. Berdasarkan itulah, maka penyempurnaan *software* yang paling banyak dilakukan adalah bentuknya.

c. Pembahasan Hasil Uji Luas

Uji luas dilakukan oleh 83 mahasiswa yang tersebar di tiga pokjar, yaitu Pokjar Jepara, Pokjar Kudus, dan Pokjar Pati. Pada uji luas ini cakupan uji coba masih sama dengan uji terbatas, yaitu bentuk dan isi *software*. Hasil uji coba luas ada yang sudah mencapai sangat baik (86%), yaitu isi *software*. Jadi, ada peningkatan 2% dibandingkan uji terbatas atau 3% dibandingkan uji ahli. Bentuk *software* juga mengalami peningkatan hasil uji coba, yaitu 81%. Ini berarti ada peningkatan 2% dibandingkan uji terbatas atau 11% jika dibandingkan uji ahli.

Perbandingan hasil uji coba tersebut bisa diperhatikan lebih jelas pada gambar diagram berikut



Gambar 4. 12 : Diagram Perbandingan Uji Ahli, Uji Terbatas, dan Uji Luas pada Software Prototipe Tutorial Interaktif Online Bahasa dan Sastra Indonesia di SD

d. Kendala-Kendala dalam Pengembangan

Ada beberapa kendala yang dihadapi ketika pelaksanaan pengembangan *prototipe software* tutorial interaktif online Bahasa dan Sastra Indonesia di SD. Kendala-kendala tersebut adalah:

- 1) keterbatasan pengembang *software* sehingga ketika responden memberi masukan yang berkaitan dengan pengembangan bentuk dan isi *software*, pengembang belum maksimal melakukan penyempurnaan *software*
- 2) keterbatasan sarana dan prasarana pendukung pelaksanaan pengembangan *software* menyulitkan pengembang pada saat mahasiswa menggunakan *software*, keterbatasan tersebut adalah perangkat komputer
- 3) kemampuan mahasiswa di dalam mengoperasikan komputer yang rendah mengakibatkan pengembangan tidak hanya terfokus pada penggunaan *software*, tetapi juga memberikan bimbingan cara mengoperasikan komputer.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan terhadap *software prototipe* tutorial interaktif online Bahasa dan Sastra Indonesia di SD tersebut dapat disimpulkan:

- 1) kebutuhan mahasiswa terhadap kegiatan tuton Bahasa dan Sastra Indonesia di SD mencakup empat hal, yaitu pengetahuan awal terhadap mata kuliah, kebutuhan (*preferensi*) pada upaya peningkatan pemahaman materi, sikap mahasiswa terhadap materi mata kuliah, dan motivasi akademik mahasiswa terhadap kegiatan mata kuliah, keempat hal tersebut sangat positif untuk mengembangkan *software* tutorial interaktif online Bahasa dan Sastra Indonesia di SD
- 2) uji coba produk berupa *software prototipe* tutorial interaktif online Bahasa dan Sastra Indonesia di SD hasilnya adalah *software* yang siap pakai, pada saat uji ahli ada tiga indikator yang diuji, yaitu bentuk, isi, dan bahasa *software*, namun, pada saat uji terbatas dan uji luas hanya bentuk dan isi *software* yang diuji, bahasa *software* tidak diuji karena pada saat uji ahli sudah dikategorikan sangat baik, dari kedua indikator pengembangan *software* tersebut didapatkan data bahwa ada peningkatan baik bentuk, maupun isi *software*, baik pada saat uji ahli, uji terbatas, maupun uji luas.

B. Saran

Berkaitan dengan hasil penelitian dan pengembangan *software prototipe* tutorial interaktif online Bahasa dan Sastra Indonesia di SD, maka perlu diupayakan beberapa hal sebagai berikut:

- 1) mata kuliah yang tidak di-TTM-kan atau yang tidak ditutonkan, sebaiknya mata kuliah tersebut ada pembimbing atau tutor untuk memantau kegiatan mahasiswa

- 2) *software* yang dikembangkan dalam penelitian ini masih jauh dari sempurna, maka perlu ada penelitian yang lain sehingga diperoleh *software* yang baik yang siap dipakai mahasiswa
- 3) jika *software* ini digunakan maka perlu ada pengelolaan yang profesional dari dosen pembimbing atau tutor sehingga *software* yang diunggah ke internet lebih dinamis dan progresif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonymus. “Definisi, Kelebihan, Kelemahan, dan Manfaat Tutorial” dalam <http://www.raudlatul-ulum.com/tag/metode-tutorial/>
- Anonymus. “*Computer Assisted Instruction (CAI) Model Tutorial*” dalam <http://indrockz.blogspot.com/2009/11/cai-model-tutorial.html>
- Anonymus. “Tutorial Online” dalam <http://www.ut.ac.id/mahasiswa-dan-alumni/online-learning/88-mahasiswa-a-alumni/online-learning/109-tutorial-online.html>
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Moeliono, Anton M.. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Pribadi, Benny A.. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat
- Rosdiana, Yusi *et al.* 2011. *Bahasa dan Sastra Indonesia di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sahid. 2006. *Teknologi Informasi dan Komunikasi 3*. Jakarta: Yudistira
- Sukmadinata, Nana Saodih. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Wena, Made. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara
- Widodo, S. dan Jasmadi. 2008. *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Zaifbio. 2009 . “Metode Pembelajaran Kelompok Tutorial” dalam <http://zaifbio.wordpress.com/2009/06/20/metode-pembelajaran-kelompok-tutorial/>

Lampiran 1 Susunan Organisasi Tim Peneliti/ Pelaksana dan Pembagian Tugas

No.	Nama/NIDN	Instansi Asal	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (jam/Mingg)	Uraian Tugas
1.	Dra. Enny Dwi Lestariningsih, M.Pd.	UPBJJ-UT Semarang	Pendidikan Bahasa Indonesia	2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyusun rencana penelitian 2. Membuat instrumen penelitian 3. Mengambil data 4. Mengolah data 5. Membuat laporan 6. Bertanggung jawab semua kegiatan penelitian
2.	Dra.Lusi Rachmiazasi Masduki, M.Pd.	UPBJJ-UT Semarang	Pendidikan Matematika	2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyusun rencana penelitian 2. Membuat instrumen penelitian 3. Membuat Software Prototipe 4. Menyempurnakan Software Prototipe 5. Mengambil data 6. Mengolah data 7. Membuat laporan

Lampiran 2 Biodata Ketua/ Anggota Tim Peneliti/ Pelaksana

1. Ketua Tim Peneliti

A. Identitas Diri

No.	Unsur	Identitas Diri
1.	Nama Lengkap (dengan gelar)	Dra Enny Dwi Lestariningsih, M.Pd.
2.	Jenis Kelamin	Perempuan
3.	Jabatan Fungsional	Dosen UPBJJ-UT Semarang
4.	NIP/NIK/Identitas Lain	196008311985032003
5.	NIDN	0031086004
6.	Tempat, Tanggal Lahir	Kudus, 31 Agustus 1960
7.	E-mail	ennydl@ut.ac.id
8.	Nomor Telepon/HP	08122895689
9.	Alamat Kantor	Jalan Semarang-Kendal Mangkang Wetan
10.	Nomor Telepon/Faks	(024) 8666044 / (024) 8666045
11.	Lulusan yang telah dihasilkan	S-1 = orang S-2 = orang
13.	Mata kuliah yang Diampu	1. MKDU 4110/Bahasa Indonesia
		2. PBIN 4101/Fonologi Bahasa Indonesia
		3. PBIN 4304/PKM
		4. PBIN 4501/ PKP
		5. PBIN 4500/ TAP
		6. PBIN 4560/ Karya Ilmiah

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	IKIP Negeri Semarang	UNNES	
Bidang Ilmu	Bahasa dan Sastra Indonesia	Pendidikan Bahasa Indonesia	-
Tahun Masuk-Lulus	1979-1983	2008-2011	-
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi		Pengaruh Penguasaan Standar Isi, Standar Proses dan Standar Penilaian terhadap Kemampuan Melaksanakan PKM Mahasiswa S1 PGSD UT	

		Kelompok Belajar Kabupaten Pati	
Nama Pembimbing/Promotor		Prof. Dr. Astini Suudi dan Prof. Dr. Rustono, M. Hum.	

C. Pengalaman Penelitian dalam 5 Tahun Terakhir

(Bukan Skripsi, Tesis, ataupun Disertasi)

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1.	2001	Evaluasi Penyelenggaraan UAS Penyetaraan D-II PGSD di Karesidenan Pati (Anggota Peneliti)	PSI-UT	
2.	2004	Studi Eksperimen tentang Pembelajaran Terpadu dalam Pengajaran IPS di Kelas III SD Garung Lor 01 dan 02 Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kudus	PSI-UT	3.050.000,00
3.	2009	Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Hitung Campuran melalui Penerapan Pendekatan Realistik (Anggota Peneliti)	UPBJJ-UT Semarang	4.000.000,00

* Tuliskan sumber pendanaan baik dari skema penelitian DIKTI maupun dari sumber lainnya

D. Pengalaman Pengabdian kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Pengabdian pada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1.	2012	Penyuluhan tentang Penyelenggaraan Perpustakaan Sekolah Serta Penyerahan Buku di Perpustakaan SD Negeri Jatirogo Kecamatan Bonang Kabupaten Demak	Mandiri	

2.	2011	Panitia Pelatihan Tutor (26 dan 27 Maret 2011)		
3.	2012	Juri lomba Gema Mitra Pelajar SMP se-Kota Semarang dan sekitarnya yang diselenggarakan oleh FDI SMAN 3 Semarang pada tanggal 25 Februari 2012 di SMA 3 Semarang		
4.	2012	Melakukan penyamaan persepsi pelaksanaan PKM dan PKP (27 Februari 2012)		
5.	2012	Sosialisasi dan Promosi Program Universitas Terbuka (13 April 2012) di Kabupaten Demak		
6.	2012	Melakukan penyamaan persepsi pelaksanaan UAS Program Nonpendas 2012.1 (24 April 2012) di Kabupaten Kudus		
7.	2012	National Seminar, Campaign, Training, Replanting, and Maintenance of Mangrove, October, 5-7- 2012, Faculty of Fisheries and Marine Science Diponegoro University		
8.	2012	Melakukan penyamaan persepsi UAS Pendas 2012.2 (Kamis, 22 November 2012) di Kabupaten Jepara		
9.	2013	Penyuluhan Penyelenggaraan Perpustakaan di SD Negeri 3 Jebol Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara	Mandiri	
10.	2013	Juri lomba Debat Ekonomi Gema Mitra Pelajar (GMP) Tingkat SMA/ sederajat se-Jawa Tengah yang diselenggarakan oleh SMAN 3 Semarang (2 s.d. 3 Maret 2013) di SMA 3 Semarang		

** Tuliskan sumber pendanaan baik dari skema penelitian DIKTI maupun dari sumber lainnya*

E. Publikasi Artikel Ilmiah dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/ Nomor/Tahun
1.	Pembelajaran Matematika melalui Pengembangan Potensi Kearifan Lokal Jawa	Proseding dari Seminar dalam Rangka Temu Ilmiah Nasional Guru IV (TING IV) FKIP Universitas Terbuka Tahun 2012 di Gedung UTCC pada tanggal 24 November 2012	ISBN 978-979-011-743-3
2.	Membangun Karakter Siswa Melalui Kultur Sekolah	Jurnal Pendidikan Cakrawala Media Inovasi dan Pengembangan Profesi Pendidik, Volume 1 Nomor 5, tanggal 5 Juli 2013	ISSN 2252-3359
3.	Membangun Pelayanan Informasi Melalui Sistem Pelayanan Pendidikan Terpadu (Sila Dikadu) Online pada Mahasiswa UT UPBJJ Semarang	Jurnal Guru dan Pendidikan, Volume 2 Nomor 1, tanggal 1 Juli 2013	ISSN 2302-9455
4.	Penulisan Karya Ilmiah Sebagai Upaya Meningkatkan Profesionalisme Pendidik	Jurnal Pendidikan Java Education, Jilid 1 Nomor 2, tanggal 15 Agustus 2013	ISSN 2338-1469
5.	Pemahaman Teknik Penjurian Lomba Baca Puisi	Jurnal Penelitian dan	ISSN 2339-1316

		Pembelajaran di Bidang Pendidikan, Volume 1 Nomor 1, tanggal November 2013	
6.	Pengembangan Keprofesian Guru Bahasa Indonesia Melalui Berbagai Bentuk Penelitian	Jurnal Pendidikan Cakrawala Media Inovasi dan Pengembangan Profesi Pendidik, Volume 1 Nomor 6, tanggal 1 November 2013	ISSN 2252-3359

F. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation) dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Nama Pertemuan Ilmiah/ Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1.	Seminar Nasional dalam Rangka UPI UPBJJ-UT Semarang	Membangun Karakter Siswa melalui Kultur Sekolah	9 Februari 2012 di Auditorium IAIN Walisongo Semarang
2.	Seminar Nasional dalam Rangka UPI UPBJJ-UT Semarang	Pengembangan Kemandirian untuk Membangun Etos Kerja	2 Juli 2012 di Gedung Prof. Soedarto UNDIP Semarang
3.	Seminar Nasional dalam Rangka UPI UPBJJ-UT Semarang	Pelayanan Informasi melalui Sistem Pelayanan Pendidikan Terpadu (Sila Dikadu) Online pada Mahasiswa UPBJJ-UT Semarang	13 November 2012 di Gedung Rama-Shinta Patra Jasa Convention Hotel Semarang

4.	Seminar Nasional dalam Rangka UPI UPBJJ-UT Semarang	Peran Orang Tua dalam Membangun Karakter Anak	29 Januari 2013 di Gedung Prof. Soedarto UNDIP Semarang
5.	Workshop Baca Puisi bagi Guru SD Kabupaten Jepara Tahun 2013	Penjurian Lomba Baca Puisi	16 s.d. 17 Februari 2013 di

G. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1.				
2.				

H. Peroleh HKI dalam 5 – 10 Tahun Terakhir

No.	Judul/Tema HKTI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1.				
2.				

I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/ Rekayasa Sosial Lainnya dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang telah diterapkan	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat
1.				
2.				

J. Penghargaan dalam 10 Tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi, atau instansi lainnya)

No.	Jenis Penghargaan	Instutusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1.			
2.			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Penelitian Dosen Pemula

Semarang, 10 Desember 2013

Penyusun (Ketua),



Dra. Enny Dwi Lestariningsih, M.Pd.

NIP 196008311985032003

2. Anggota Tim Peneliti

A. Identitas Diri

No.	Unsur	Identitas Diri
1.	Nama Lengkap (dengan gelar)	Dra. Lusi Rachmiazasi Masduki, M.Pd.
2.	Jenis Kelamin	Perempuan
3.	Jabatan Fungsional	Dosen UPBJJ-UT Semarang
4.	NIP/NIK/Identitas Lain	195907171978032001
5.	NIDN	0017075903
6.	Tempat, Tanggal Lahir	Surabaya, 17 Juli 1959
7.	E-mail	lusi@ut.ac.id
8.	Nomor Telepon/HP	085288570793
9.	Alamat Kantor	Jalan Semarang-Kendal Mangkang Wetan
10.	Nomor Telepon/Faks	(024) 8666044 / (024) 8666045
11.	Lulusan yang telah dihasilkan	S-1 = orang S-2 = orang
13.	Mata kuliah yang Diampu	1.PEMA 4210/ Statistika Pendidikan
		2.PEMA 4131/Materi Kulikuler Matematika SMA
		3. PEMA 4304/ PKM
		4. PEMA 4501/ PKP
		5. PEKI 4500/ TAP
		6. PEKI 4560/ Karya Ilmiah

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Muhammadiyah Surabaya	Universitas Negeri Semarang	
Bidang Ilmu	Pendidikan Matematika	Pendidikan Matematika	
Tahun Masuk-Lulus	1980-1986	2007-2009	
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Suatu Penelitian tentang Metode Latihan Hafalan Perkalian untuk Siswa Kelas Tiga di SDN No.206 Gubeng III Surabaya.	Keefektifan Pembelajaran Matematika dengan Cooperative Learning “Thipas” Dikemas dalam CD Interaktif pada Materi Pecahan Kelas IV.	
Nama Pembimbing/Promotor	Drs. Abdul Barich	Prof. Y.L. Sukestiyarno, M.S., Ph.D. dan Isnarto, S.Pd, M.Pd.	

C. Pengalaman Penelitian dalam 5 Tahun Terakhir

(Bukan Skripsi, Tesis, ataupun Disertasi)

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1.	2004	Lusi Rachmiazasi Masduki dkk.. “Pengembangan Model pembelajaran Children Learning in Science Meningkatkan Keterampilan Berpikir Rasional”.		
2.	2005	Lusi Rachmiazasi Masduki. dkk. “Penerapan Teori Atribusi Weiner dalam Pembelajaran Geometri siswa kelas V SDN Sulang Kabupaten Rembang”.		

3.				
----	--	--	--	--

** Tuliskan sumber pendanaan baik dari skema penelitian DIKTI maupun dari sumber lainnya*

D. Pengalaman Pengabdian kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Pengabdian pada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1.	2007.2	Memberikan sosialisasi Program Pendas/ Non Pendas UT Kabupaten Rembang		
2.	20 dan 27 November 2007	Sebagai nara sumber pada kegiatan: pemberdayaan KKG Guru Kelas V SD UPT PNF TK dan SD Kecamatan Kragan Kabupaten Rembang ; Tema: Penelitian Tindakan Kelas		
3.	26-27 Maret 2011	Memberikan bimbingan teknik dan konsultasi penyusunan RP, persiapan ujian PKM DII-PGSD Kabupaten Pati		

** Tuliskan sumber pendanaan baik dari skema penelitian DIKTI maupun dari sumber lainnya*

E. Publikasi Artikel Ilmiah dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/ Nomor/Tahun
1.	Lusi Rachmiazasi Masduki dkk.. “Pengembangan Model pembelajaran Children Learning in Science Meningkatkan Keterampilan Berpikir Rasional”	Jurnal Lembaga Penelitian Universitas Terbuka. Jakarta	2004
2.	Lusi Rachmiazasi Masduki. dkk. “Penerapan Teori Atribusi Weiner dalam Pembelajaran Geometri siswa kelas V SDN Sulang Kabupaten Rembang”	Jurnal Lembaga Penelitian. Universitas Terbuka Jakarta	2005

3.	Pembelajaran Matematika melalui Pengembangan Potensi Kearifan Lokal Jawa	Proseding dari Seminar dalam Rangka Temu Ilmiah Nasional Guru IV (TING IV) FKIP Universitas Terbuka Tahun 2012 di Gedung UTCC pada tanggal 24 November 2012	ISBN 978-979-011-743-3
4.			

F. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation) dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Nama Pertemuan Ilmiah/ Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1.	Seminar Nasional	<i>Upaya meningkatkan Kesejahteraan Hidup para Guru melalui Program Sertifikasi dalam Harapan dan Kenyataan</i>	2007, UPBJJ-UT Surakarta
2.	Seminar Nasional	<i>Meningkatkan Kecerdasan Emosi melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Instruction</i>	2007, Pasca Sarjana Unnes Semarang
3.	Seminar Nasional. Kerjasama IKA-UT dengan PKBM	<i>Menumbuhkan Jiwa Entrepreneurship Peserta Didik melalui Penerapan Realistik Matematik Education</i>	2008, Politeknik Ilmu Pelayaran Semarang
4.	Seminar Nasional. Kerjasama IKA-UT dengan PKBM	<i>Penerapan Model Pembelajaran CTL-TGT Berbantuan CD Animasi pada Materi Pecahan</i>	2009, Pasca Sarjana Unnes Semarang
5.	Seminar Nasional dalam rangka UPI	<i>Menumbuhkan Kesadaran Pendidik Berkarakter serta Profesional melalui Keteladanan</i>	2011, Gedung Soedarto UNDIP Semarang

G. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1.				
2.				
3.				

H. Peroleh HKI dalam 5 – 10 Tahun Terakhir

No.	Judul/Tema HKTI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1.				
2.				

I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/ Rekayasa Sosial Lainnya dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang telah diterapkan	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat
1.				
2.				

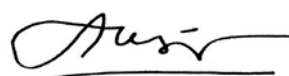
J. Penghargaan dalam 10 Tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi, atau instansi lainnya)

No.	Jenis Penghargaan	Instutusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1.	Tanda kehormatan 'satyalancana karya satya XXX tahun'	Kep Presiden RI	Jakarta 24 Juli 2009

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Penelitian Dosen Pemula

Semarang, 10 Desember 2013
Pengusul,



Dra.Lusi Rachmiazasi Masduki, M.Pd.
NIP 195907171978032001

Lampiran 3 Instrumen Kebutuhan Mahasiswa

UT UPBJJ-

KUESIONER KEBUTUHAN MAHASISWA PADA MATA KULIAH BAHASA DAN SASTRA INDONESIA DI SD

PETUNJUK

1. Anda dimohon mengisi kuesioner ini sesuai dengan keadaan yang Anda alami.
2. Kerahasiaan jawaban Anda terjamin dan tidak berhubungan dengan penilaian akademik di kampus/ Perguruan Tinggi Anda. Kuesioner ini hanya untuk kepentingan penelitian.
3. Tentukan sikap Anda berdasarkan pertanyaan-pertanyaan/ pernyataan-pernyataan berikut ini dengan memberikan tanda (x) pada kotak atau huruf yang tersedia di samping pertanyaan/ pernyataan tersebut!
4. Item pertanyaan/ pernyataan nomor 1 s.d. 4 Anda diperbolehkan memilih lebih dari satu pilihan, bahkan diperbolehkan memilih semua item.
5. Item pertanyaan/ pernyataan nomor 5 s.d. 10 Anda hanya diperbolehkan memilih satu pilihan.

ITEM KUESIONER

Item kuesioner nomor 1 s.d. 4 berikut ini Anda diperbolehkan memilih lebih dari satu pilihan, bahkan diperbolehkan memilih semua item!

1. Mata kuliah apa yang sudah Anda dapatkan selama mengikuti perkuliahan di Universitas Terbuka?
 - ☐ Penelitian Tindakan Kelas
 - ☐ Bahasa dan Sastra Indonesia di SD
 - ☐ Keterampilan Menulis
 - ☐ Lainnya (sebutkan di bawah ini!)
 - a.
 - b.
 - c.
2. Jika Anda sudah mendapatkan mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD, materi apa yang sudah Anda pelajari?
 - ☐ Hakikat Bahasa
 - ☐ Melafalkan dan Menulis Lambang Bahasa yang Benar
 - ☐ Menggunakan Tata Bahasa yang Benar dan Kosa Kata yang Tepat
 - ☐ Hakikat Sastra Indonesia
 - ☐ Cerita, Puisi, dan Drama Anak-Anak
 - ☐ Apresiasi Karya Sastra Anak
 - ☐ Lainnya (sebutkan di bawah ini!)
 - a.
 - b.
 - c.

3. Apa yang Anda butuhkan ketika belajar mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD?
- ☐ Buku Materi Pokok (Modul)
 - ☐ Materi yang ada di internet
 - ☐ Tutor yang membimbing
 - ☐ Lainnya (sebutkan di bawah ini!)
 - a.
 - b.
 - c.
4. Apa yang Anda butuhkan untuk meningkatkan pemahaman materi Bahasa dan Sastra Indonesia di SD?
- ☐ Tujuan Pembelajaran
 - ☐ Uraian Materi Mata Kuliah
 - ☐ Latihan Soal (Uji Kompetensi)
 - ☐ Lainnya (sebutkan di bawah ini!)
 - a.
 - b.
 - c.

Item kuesioner nomor 5 s.d 10 berikut ini Anda hanya diperbolehkan memilih satu pilihan!

5. Bagaimana pendapat Anda tentang kelengkapan isi materi mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD yang pernah Anda dapatkan?
- a. sangat lengkap
 - b. lengkap
 - c. cukup lengkap
 - d. kurang lengkap
- Jika Anda memilih d (kurang lengkap), materi apa yang perlu dilengkapi?
- 1)
 - 2)
 - 3)
6. Menurut Anda sistematika materi mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD yang baik adalah
- a. Hakikat Sastra Indonesia
 - Cerita, Puisi, dan Drama Anak-Anak
 - Apresiasi Karya Sastra Anak
 - Hakikat Bahasa
 - Melafalkan dan Menulis Lambang Bahasa yang Benar
 - Menggunakan Tata Bahasa yang Benar dan Kosa Kata yang Tepat

- b. Hakikat Bahasa
 - Melafalkan dan Menulis Lambang Bahasa yang Benar
 - Cerita, Puisi, dan Drama Anak-Anak
 - Apresiasi Karya Sastra Anak
 - Menggunakan Tata Bahasa yang Benar dan Kosa Kata yang Tepat
 - Hakikat Sastra Indonesia
 - c. Hakikat Bahasa
 - Melafalkan dan Menulis Lambang Bahasa yang Benar
 - Menggunakan Tata Bahasa yang Benar dan Kosa Kata yang Tepat
 - Hakikat Sastra Indonesia
 - Cerita, Puisi, dan Drama Anak-Anak
 - Apresiasi Karya Sastra Anak
7. Apakah Anda sudah memahami materi mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD?
 - a. sangat memahami
 - b. memahami
 - c. cukup memahami
 - d. tidak memahami

Jika Anda memilih d (tidak memahami), sebutkan apa penyebabnya!

 - 1)
 - 2)
 - 3)
8. Berapa kali Anda membaca Buku Materi Pokok Bahasa dan Sastra Indonesia di SD?
 - a. lebih dari 10 kali
 - b. 6 – 10 kali
 - c. 1 – 5 kali
 - d. tidak sama sekali

Jika Anda memilih d (tidak sama sekali), sebutkan apa penyebabnya!

 - 1)
 - 2)
 - 3)
9. Selain Buku Materi Pokok, berapa sumber materi lain (buku, modul, atau internet) yang Anda pelajari untuk memahami mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD?
 - a. lebih dari dua sumber, sebutkan
.....
 - b. dua sumber, sebutkan
.....
 - c. satu sumber, sebutkan
.....
 - d. tidak satu sumber pun

Jika Anda memilih d (tidak satu sumber pun), sebutkan apa penyebabnya!

- 1)
- 2)
- 3)

10. Apakah Anda sering membicarakan/ berdiskusi materi mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia di SD?

- a. sangat sering
- b. sering
- c. jarang
- d. tidak pernah

Jika Anda memilih d (tidak pernah), sebutkan apa penyebabnya!

- 1)
- 2)
- 3)

===== *Terima kasih atas bantuan Anda!* =====

**Lampiran 4 Instrumen Uji Coba Pengembangan (Uji Ahli dan Uji Terbatas/
Uji Luas)**

**UJI AHLI PROGRAM
TERHADAP MODEL PROTOTIPE TUTORIAL INTERAKTIF ONLINE**

IDENTITAS

- a. Nama Ahli :
- b. Jabatan :
- c. Unit Kerja :

PETUNJUK

1. Anda dimohon mengisi penilaian ini sesuai dengan keadaan Model Prototipe Tutorial Interaktif Online.
2. Penilaian Anda sangat kami butuhkan sebagai dasar untuk mengembangkan Model Prototipe Tutorial Interaktif Online.
3. Tentukan penilaian Anda berdasarkan pernyataan-pernyataan berikut ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS)!

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Komposisi warna menarik				
2.	Komposisi bentuk frame menarik				
3.	Warna <i>background</i> bervariasi				
4.	Tata letak menarik perhatian				
5.	Bentuk huruf mudah dibaca				
6.	Isi media sudah lengkap				
7.	Navigasi mudah digunakan				
8.	Gambar/animasi menarik perhatian				
CATATAN AHLI (PENILAI):					

<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>.....,2013</p> <p>.....</p>
--	--------------------------------------

**UJI TERBATAS MODEL PROTOTIPE TUTORIAL INTERAKTIF ONLINE
MATA KULIAH BAHASA DAN SASTRA INDONESIA DI SD**

PETUNJUK

1. Anda dimohon mengisi penilaian ini sesuai dengan keadaan Model Prototipe Tutorial Interaktif Online.
2. Penilaian Anda sangat kami butuhkan sebagai dasar untuk mengembangkan Model Prototipe Tutorial Interaktif Online.
3. Tentukan penilaian Anda berdasarkan pernyataan-pernyataan berikut ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS)!
4. Kerahasiaan jawaban Anda terjamin dan tidak berhubungan dengan penilaian akademik di kampus/ Perguruan Tinggi Anda. Kuesioner ini hanya untuk kepentingan penelitian.
5. Terima kasih atas bantuan Anda!

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Komposisi warna menarik				
2.	Komposisi bentuk frame menarik				
3.	Warna <i>background</i> bervariasi				
4.	Tata letak menarik perhatian				
5.	Bentuk huruf mudah dibaca				
6.	Isi media sudah lengkap				
7.	Navigasi mudah digunakan				
8.	Gambar/animasi menarik perhatian				
9.	Terdapat rumusan tujuan kompetensi yang jelas				

10.	Materi pembelajaran sesuai dengan tujuan kompetensi				
11.	Materi diorganisasi dengan susunan yang sistematis				
12.	Berisi kegiatan yang memungkinkan mahasiswa belajar sendiri				
13.	Terdapat instrumen pengujian yang sesuai dengan tujuan kompetensi				
14.	Terdapat instrumen pengujian untuk latihan dan menguji kemampuan mahasiswa				
15.	Instrumen pengujian memungkinkan peserta melakukan pengujian sendiri				

SARAN:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Lampiran 5 REALISASI ANGGARAN PENELITIAN

1. Honor				
Honor	Honor/Jam (Rp)	Waktu (jam/minggu)	Minggu	Jumlah Honor (Rp)
Ketua	35.000	2	24	1.560.000
Anggota 1	30.000	2	24	1.320.000
SUBTOTAL (Rp)				2.880.000
2. Kegiatan Pembuatan Software				
Material	Justifikasi Pemakaian	Kegiatan	Harga Satuan (Rp)	Harga Pembuatan Software (Rp)
Software awal	Pembuatan Software	1	1.000.000	1.000.000
Software Penyempurnaan I	Penyemp. Software	1	500.000	500.000
Software Penyempurnaan II	Penyemp. Software	1	500.000	500.000
Software Penyempurnaan III (Final)	Penyemp. Software	1	500.000	500.000
Sewa Lab TI	Uji Coba Software	3	750.000	2.250.000
SUBTOTAL (Rp)				4.750.000
3. Bahan Habis Pakai				
Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Harga Bahan Habis Pakai (Rp)
CD Blank	Penggunaan Software	1 dos	75.000	75.000
Kertas HVS	Pemb. Prop dan Laporan.	3 rim	35.000	105.000
Tinta Print	Pemb. Prop dan Laporan.	3 dos	20.000	60.000
Ballpoint	Uji Coba	8 dos	15.000	120.000
Konsumsi	Uji Coba	75 orang	15.000	1.125.000
Fotokopi	Pengg. Ins.	100 exp	100	10.000
SUBTOTAL (Rp)				1.515.000
4. Perjalanan				
Kegiatan	Justifikasi Perjalanan	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Biaya per Perjalanan (Rp)
Perjalanan ke Kudus	Survai Kebut. Mhs	2 orang	250.000	500.000
Perjalanan ke Kudus	Uji Coba Terbatas	2 orang	250.000	500.000

Perjalanan ke Jepara	Uji Coba Lebih Luas	2 orang	250.000	500.000
Perjalanan ke Pati	Uji Coba Lebih Luas	2 orang	250.000	500.000
SUBTOTAL (Rp)				2.000.000
5. Lain-Lain				
Kegiatan	Justifikasi	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Biaya per Kegiatan (Rp)
Pemb. Proposal dan Laporan	Persiapan dan Pertanggung jawaban	3 exp	375.000	1.125.000
Pemb. Jurnal Penelitian	Pertanggung jawaban	2 exp	125.000	250.000
Seminar	Review Hasil Penelitian	1 keg	1.000.000	1.000.000
Publikasi	Desiminasi Hail Penelitian	1 keg	500.000	500.000
SUBTOTAL (Rp)				2.875.000
TOTAL ANGGARAN YANG DIKELUARKAN (Rp)				14.000.000